



2-я редакция

«Я не профессиональный переводчик. Не владею английским и тем более русским языком. И этот текст содержит множество ошибок и опечаток. А служит исключительно в ознакомительных целях. Вы всегда можете приобрести это приключение на сайте Пайзо. <https://paizo.com/products/btq01zoh>»

Автор перевода: Андрей Воронин

Подготовленно для группы ВКонтакте:

https://vk.com/pathfinder_online

При цитировании части перевода ссылка на сообщество ВК обязательна.

Ошибка Чумного Камня. (THE FALL OF PLAGUESTONE.)

В городе Ошибка Этрана(Etran's Folly) жить никогда было не легко. Расположен он вдали от популярных торговых путей. Он был еще одним перевалочным пунктом для торговцев, идущих из Элидира (Elidir/столица Исгер) в Альмас (Almas/столица Андоран). Что еще хуже, после Гоблинских войн (Goblinblood Wars) город ужасно пострадал от вспышки чумы, убившей почти половину населения. Городок все еще не восстановился.

Этот факт побудил многих называть город «Чумной камень»(PLAGUESTONE) - отсылка к камню(stone marker) в городе. Когда-то камень использовался для безопасного кормления больных и умирающих. Сельские жители оставляли еду у камня, а взамен больных помещали монеты в углубление в камне, заполнив отверстие уксусом, чтобы очистить медь и

серебро от любых следов чумы. Теперь многие дома города пусты, их жители умерли. А сирот приютили соседи.

Когда в Ошибку Этрана пришла чума, Сильвит Эльдара(Silwyth Eldara) делала все, что могла, использовала травничество и алхимию, чтобы найти лекарство. Увы, чума (рох) оказалась слишком опасной, и в панике, горожане обвинили Сильвит в том, что он бездельничает. Когда стареющая эльфийка сама заразилась чумой, горожане отказались помогать ее, не оставив еды для нее у чумного камня. Вскоре она умерла, проклиная выживших, жизнь в страданиях. Ее молодая дочь, полуэльфийка Вилри(Vilree) осталась сиротой и затаила обиду на жителей за то, что они сделали с ее матерью.

На протяжении многих лет Вилри жила в рядом с Ошибкой Этрана; запятнанная репутацией матери, она не могла найти работу в городе. Семь лет назад она ушла и поселилась в старых пещерах по соседству. В ее сердце росла ненависть, побуждая ее учиться алхимическим искусствам, которые когда-то использовала ее мать для лечения. Она превзошла талантом свою мать, но использовала свои таланты, чтобы навредить животным, растениям и людям вокруг нее. Все начиналось с простых отваров быстро превратилось в эксперименты над животными, а затем над незадачливыми путешественниками. Теперь она планирует отомстить городу, используя тот самый камень, на котором они отказали матери в помощи. Это канун ее триумфа, все до последнего человека умрут в Ошибке Этрана.

ADVENTURE SUMMARY/Кратко о приключении.

Приключение начинается с того, что персонажи проходят через Ошибку Этрана в караване Борты Баргита(Bort Bargith). Дворф купец, согласившийся взять их в качестве пассажиров. На подъезде к городу на караван нападает стая волков, злобный предводитель которых изрыгает кислоту. Прибыв в город после того, как помогли спасти караван, персонажей на обед приглашает Борт, желая вознаградить их за доблесть.

Во время ужина с ПИ(персонажами игроков) Борт травится, умирает в считанные секунды, его еда отравлена. Местный шериф Ролт Гарли(Rolth Garley) не в своем уме и требует задержать караван в городе до запланированного прибытия окружного судьи в будущем месяце. Но у героев есть возможность расследовать убийство, и они исследуют город, разговаривая со всеми, свидетелями отравления. В конце концов становится ясно, что Финик(Phinick), гоблин-кухонный помощник, отравил еду. Он быстро сознается, когда его задержат. Но настаивает, он думал, что кладет только особые вид специи в еду, а не яд. Дальнейший опрос показывает тот Халлод(Hallod), городской хулиган, заставил его.

Хата Халлода показывает, что он не тот, кем кажется. Городской хулиган на самом деле является агентом Вилри, которая платит ему золотом и дозами вызывающего привыкание мутаген. Победа над Халлодом может помочь городу, и очистите имена всех свидетелей смерть купца, но она не приближает героев к поимки Вилри, которая заказала убийство. Фактически, Халлод не видел Вилри больше года. Товары и припасы, которые он приобрел для нее, всегда доставлялись заранее и прятались в полом пне.

Примерно в это время Ноала Кесрир(Noala Kesrir), эльфийский следопыт патрулирующая земли вокруг города, натывается на ПИ. Она нашла волков, убитых ранее ПИ и заметили заражение на трупах похожее на ряд зараженных областей, которые появились в лесу недалеко от города. Она ищет персонажей, в надежде, что они могут помочь ей исследовать эти зараженные районы. Это приводит их к Загону(the Pen), где Вилри проводил эксперименты над животными и растениями. Зачистка этого полигона опасна, но при этом ПИ находят карту, которая ведет к логову Вилри, место, известное как Колыбель Злобы(Spite's Cradle). На карте только один из знакомых ориентиров полый пен, где Халлод оставил припасы для Вилри.

Используя карту и информацию от Халлода, группа может добраться до Колыбели Злобы скрытой в одном из холмов.

Там они узнают о плане Вилри по заражению города ужасающей чумой. Что еще хуже, чума уже в городе - спрятан внутри чумного камня - и она уже послала слугу, чтобы вызвать взрыв, который выпустит болезнь! После победы над алхимиком, герои должны вернуться в город, что бы спасти всех от последней мести Вилри.

ТАИНСТВЕННОЕ УБИЙСТВО

Приключение начинается во время путешествия каравана, от Элидира, столицы Исгера в Алмас, столицу Андорана, на дороге между горами Апсоделл(Apsodell) и Горами пяти королей(Mountains and the Five Kings). Есть более быстрые и легкие маршруты на юг, но для тех, кто хочет избежать Челийцев (Cheliah), это самый безопасный путь. Борт Баргит - дворф-торговец из Гор Пяти Королей. Ему открыты двери во многие поселения, у него справедливые цены и широкая душа, и он пользуется этим маршрутом годами. Караван состоит из шести крытых вагонов, четыре из которых гружены припасами, товарами и безделушками. Борт живет в ведущем вагон, а последний вагон - для пассажиров и повара.

Но все ПИ - пассажиры этого каравана. Если один из них имеет опыт работы в караване (подходящий background), то он может быть возничим последнего вагона. ПИ делят последний вагон с едой, повар лагеря Куки(Coooky) и пара других пассажиров.

Путешественники не обязательно знают друг друга в начале приключения, хотя некоторые из них могут быть знакомы. Ни один из них не особо знаком с Бортом, хозяином каравана, или любым другим возничим. Каравану меньше суток ехать до города Ошибка Этрана и ожидаемое прибытие к наступлению темноты, чтобы усталые путешественники могли хотя бы одну ночь в городе, спать в настоящей постели, прежде чем перейти к следующему этапу, пути к Соколиной Лощине(Falcon's Hollow в Андоране).

Когда вы будете готовы начать игру, прочтите или перефразируем следующее. *Прошло три дня с тех пор, как вы покинули Элидир(Elidir), поселившись в последнем фургоне Борты Баргита, направлявшегося к далекой Андоранская столица Алмас. Улыбающийся караванщик сделал большую скидку на поездку, она стала стоить сущие копейки. В замен вы обязались защищать караван и не доставлять проблем. К счастью, ваше путешествие по внутренним районам Изгера были тихими,*

ПЕРВЫЙ БОЙ

Для ПИ битва с волками первое боевое столкновение, это важно не торопиться и убедиться, что бой проходит весело и увлекательно. Паршивые волки не представляют большую опасность, но едкий волк опасный противник, который может серьезно повредить ПИ. К счастью, волки не используют эффективная тактика. Они не двигаются специально на фланговые позиции, при этом они не фокусируются на слабых персонажи. Едкий волк использует свой вой в начале боя и его кислотное дыхание только однажды. Если удача будет на стороне волков, Ольф(Olf) и Ульф(Ylf) могут появиться, чтобы отвлечь волков на раунд или два, давая ПИ шанс перегруппироваться. Главное подчеркнуть атмосферу, звуки и запахи боя. Волки рычат с голодом в глазах, и от них несет запахом грязных псин. Грязь летит, когда персонажи бегут по сырости земле. Клыки рвут кожу, оставляя неприятные раны и боевые молотки с хрустом дробят кости. Подыгрывайте критическим ударам и преувеличивайте неудачи. Убедитесь, что все первый бой они будут помнить ярко.

даже если сама поездка было далеко не комфортно. Когда вы вышли из лагеря сегодня утром, Борт объявил о планах прибыть в город Ошибка Этрана к ночи, и он обещал удобную кровать на ночь как награда за долгий день путешествия. Погонщики каравана поделились смехом между собой, обменявшись понимающими взглядами и короткими кивками. И вот вы уже в пути. Опять вагон подпрыгивает и скрипит по неровная тропы.

На этом этапе позвольте персонажам представить друг другу и описать себя, свой распорядок дня и прочее. Это также хорошее время, чтобы кратко описать других членов каравана и деревни через которые вы прошли. Для получения дополнительной информации о членов каравана Борты, см. стр. 54.(оригинальной книги).

Эта часть Изгера слабозаселённая, в основном малых сельские фермы и

изолированные поселки. Здесь умеренный климат, с частыми небольшими дождями, а насыщенный запах влажной земли приносит приятный ветер. Тропа вьется по низинам, проходя вдоль ручьев и небольших лесов. Эти земли еще восстанавливаются после многолетних партизанских войн(war drove it into hiding.)

Если спросить Борт, спокойно объясняют, что жилье в Безумии Этрана едва ли лучше, чем земля снаружи, а запах еще хуже. Да и Глунда(Glunda) называет город «Чумным камнем» из-за смертельной чумы, которая почти уничтожила население 20 лет назад. И не стоит так его называть, особенно пери местных жителями, расстроятся.

Ближе к вечеру на караван напали!

А. Mangy Pack (сложность1) / Паршивая свора.

«Впереди Чумной Камень», - кричит Келдаран(Keldaran) из переднего вагона. И его крик тут же прервала серия мрачных, длинных, заунывный завываний, исходящий из леса. Спустя несколько мгновений вы слышите крики паника, когда стая паршивых волков выскакивает из лес оскаленный зубами!

Эта атака происходит, когда караван в часе пути от города. Далеко бежать звать на помощь.

Существа: Хотя волков больше дюжины, нападая на караван, к повозке ПИ подходят только трое. В конце первого раунда, в которого убивают паршивого волка, появляется едкий волк из леса, чтобы вступить в бой (бросьте *Восприятие* для его *инициативы* как обычно и вставьте ее в следующий раунд); Он воет в момент, когда оказывается рядом с персонажами. Когда едкий волк будет убит, все остальные волки (включая всех сражаясь с персонажами) бегут в лес.

После боя: Борт и Тамли(Tamli) осматривают караван, чтобы убедиться, что все в порядке. Когда волки напали, лошади напугались и потащили повозки. Возничий пытались успокоить лошадей но, задний вагон сошел с дороги на несколько футов и сел в грязь, теперь лошадь его не вытащит. Это не влияет на сам бой, но мешает фургону двигаться. Тамли обнаруживает эту проблему и зовет Ольфа, Ульфа и ПИ, чтобы сообразить решение. Чтобы вытащить повозку, как минимум два ПИ должны помочь, хотя будет легче, если больше помогут. Каждый, кто помогает, должен попытаться DC 15 Проверка Атлетики. Когда два ПИ проходят проверку, фургон снова тронулся без

Едкий волк(1штука)

CAUSTIC WOLF CREATURE 2

UNIQUE N MEDIUM ANIMAL

Perception +8; low-light vision, scent (imprecise) 30 feet

Skills Acrobatics +8, Intimidation +8, Stealth +8, Survival +8

Str +2, Dex +4, Con +2, Int -4, Wis +2, Cha +2

AC 18; Fort +8, Ref +10, Will +6 HP 30;

Immunities acid Speed 35

Melee [one-action] **jaws +11,**

Damage 1d6+2 колющий+ **1d4** кислотой и сбить с ног.

Кислотное дыхание [два действия] Волк выпускает поток ярко-зеленой кислоты из рта, покрывая все существа 30-футовой линией. Все существа в этой линии получают урон кислотой 3d6 (базовый спасбросок по Рефлексам со Сл 16). Едкий волк не может повторно использовать эту способность в течение 1 минуты.

Вой [два действия] Волк издает ужасающий вой, позволяя ему деморализовать всех врагов в пределах 30 футов. Волки в пределах 100 футов могут провести реакцию, чтобы присоединиться к вою, в результате чего эффект также исходит от них. Это воздействует на дополнительных врагов в пределах 30 футов от них и использует проверку Запугивания едкого волка с -4 штрафом обстоятельств. Вой не может воздействовать на врагов более одного раза, даже если они находятся рядом с более чем одним воющим волком. Все существа, на которые распространяется этот эффект, получают временный иммунитет на 24 часа.

Паршивый волк MANGY WOLF

Perce

sc

Skills

Str +1, Dex +

AC 15; Fort +

Melee [o

Damage

Блохи: к

заболевает 1

проваливает

save) со Сл

действие вз

чтобы сброси

происшествий. Если меньше двух пошли проверку, повозку вытащат все равно, но любой ПИ, который провалил проверку *Утомлен(fatigued)*. Любый кто помогал и критически проваливал проверку, тоже *утомляется*. Тем временем Борт проверяет здоровье всех. Ольф и Ульф получили легкие травмы, которые они описывают гораздо серьезнее чем есть на самом деле, но все вроде живы и хорошо. Борт видит, что сделали ПИ, и от души благодарит их. Он предлагает купить им обед в городе позже в награду и обещает, что не забудет эту историю.

Карту вставлять не буду, придумайте сами или позвольте нарисовать игрокам дорогу в лесу повозки и пусть поставят свои токены.

ПРИБЫТИЕ В Ошибку ЭТРАНА /ARRIVING IN ETRAN'S FOLLY

Разобравшись с волками и вытащив повозку на дорогу, караван может продолжить движение Ошибка Этрана. Путешествие занимает всего час, и фургоны въезжают в город за несколько часов до сумерек. Все фургоны направляются к мельнице(Feedmill), единственной гостинице и таверна в небольшом сообществе.

Большинство домов из дерева и соломы в Ошибке Этрана, все выглядят одинаково и находятся в аналогичное состояние ветхости. Ряд домов явно заброшенные, их крыши рухнули. Если персонажи спрашивают об этом, любой в караване может скажите им, что город сильно пострадало от чума 20 лет назад и так и не восстановился полностью. Подробнее о городе и его достопримечательностях местоположения, см. стр. 51.(оригинальной книги).

Когда они проходят через центр города, фургоны объезжают древний чумной камень, большой, плоский, цилиндрический камень высотой 2 фута с углублением в центре. Когда свирепствовала чума, горожане приносили пищу к камню, а больные оставили монеты в центральном отверстии (которое был наполнен уксусом, чтобы очистить монеты от загрязнения). Сегодня, камень не более чем покрытая мхом реликвия, хотя злодей в этом приключении имеет смертельные планы на это.

По прибытии возницы охраняют караван ночью, пока Борт прогуливается по городу, ведет дела с мастерами и семьями, которые зовут Безумия Этрана, своим домом. Это позволяет ПК исследовать Мельницу и познакомиться с некоторыми из наиболее ярких жителей городка. Это отличное время представить NPC, описанных на странице 52(оригинальной книги); ознакомьтесь с ними, чтобы вы могли представлять горожан, если персонажи разговаривают с ними.

Запоминающиеся встречи(Notable Meetings)

Первый персонаж, которого могут встретить игроки Эдра Уайт(Edra Wythe), стабильный постоянный работник Мельницы. Она приветствует всех, когда подъезжает караван, и немедленно интересуется состоянием лошадей. Вскоре после, игровые персонажи встречают Дельму(Delma) и остальных сотрудников в Мельнице. Примечательно, что гоблин Финик особенно застенчив, рядом с гостями, даже если один из них тоже гоблин. В первый раз, когда персонажи входят в таверну Мельница, что там нет клиентов, за исключением для Халлода – крупный brutальный мужик-человек. Финик подает ему выпить и закусить, и взвизгивает когда Халлод требует повторить. ПИ, которые пытаются разговаривать Халлода получает короткие оскорбительные ответы. Вскоре он заканчивает, есть и уходит. Если кого-нибудь спросит о нем, то персонал, скажет, что Халлода, в городе, считают хулиганом, и лучше держаться подальше от него.

Через какое-то время бар заполняется людьми и ПИ размещаются по комнатам. Я не нашел карты таверны Мельница, так что нарисуйте что ни будь, или позвольте игрокам нарисовать. Скажем в квадрате 10х10 клеток.

Событие 1. Bar Brawl Moderate (Усмирение кабатской драки)

Ранним вечером Борт возвращается на Мельницу и приглашает персонажей на ужин. Он зарезервировал столик на помосте рядом с Флонком(Flonk), городским бардом, который настраивает свой инструмент во время подачи еды. Остальная часть Мельницы заполнена местными фермерами, а также несколькими примечательными персонажами.

Колнрал (Kolnral) и Трин(Trin) сегодня обслуживают гостей, пока Делма работает в баре, а Амора(Amora) занята на кухне. Финика можно увидеть повсюду за любым занятием, но как только начинается подача еды, он идет помогает Аморе на кухню. К началу ужина, сэр Лоурен(Sir Lawren) жадно пьет из кружки раскачиваясь на стуле, пока фермер Илломе(Eallom) занят играть в азартные игры и напиваться с Ольфом и Ульфом.

По мере подачи первых блюд (дичь с жареной репой на гарнир, реповый пирог, и конечно водянистый эль из репы), Борт спрашивает ПИ, кто они откуда и куда они идут, и говорит некоторые из своих сказок (см. врезку «Рассказы Борта» на странице

Пьяный фермер

DRUNKEN FARMER CREATURE –1
NG MEDIUM HUMAN HUMANOID
Perception +2 Languages Common
Skills Athletics +5, Farming Lore +5
Str +3, Dex +1, Con +1, Int +1, Wis +0, Cha +1
Items durable farm clothes (counts as padded armor)
AC 13; Fort +5, Ref +3, Will +2 **HP 16** Speed 25
Melee [one-action] **fist +5** (agile, finesse, nonlethal, unarmed), Damage **1d4+3** bludgeoning
Melee [one-action] chair +3 (improvised), Damage 1d6+3 bludgeoning
Ranged [one-action] mug +1 (improvised, range increment 10 feet), Damage 1d3+3 bludgeoning

54).(оригинальной книги).

Существо: Ближе к концу трапезы, как подается десерт из горячей реповой каши, Колнрал случайно сталкивается с фермером Илломом когда тот садился, и обвиняет его в том что он пролил эль на себя. Иаллом встает и начинает кричать на бедного Колнрала(Kolnral). Секунды спустя, Иаллом(Eallom) начинает наносить удары и опрокидывать столы, и драка в баре вспыхивает в общей зоне таверны. Для этой встречи вы можете напомнить себе о правилах не смертельных атак на странице 453 Свода правил Pathfinder Core.

Во время боя вся общая зона Мельницы превращается в хаос, когда дюжина пьяных фермеров устроили драку гигантскую драку. Зона общее комната труднопроходима, она заполнена постояльцами, опрокинутыми стульями и прочий мусор. Как игроки решают участвовать, это их дело. Но фермеры в основном дерутся кулаками, но иногда стул или кружку тоже бросают. Если персонажи умирят хотя бы троих пьяных фермеров, драка заканчивается.

Во время боя происходит несколько вещей, которые будет важным позже. Сэр Лоурен выскальзывает в переднюю дверь, а Финик выбегает через заднюю дверь в конюшню. Дельма немедленно убегает искать шерифа. Борт тем временем пытается успокоить толпу, но получает стулом, брошенный в него. Трин, получив удар кружкой, в первые моменты драки, и убегает через конюшни, чтобы найти своего брата. И пивная погружается в хаос.

Через минуту (10 боевых раундов) или как как только ПИ положат конец битве. Дельма возвращается с Ролтом Гарли, шерифом города, который забирает всех драчунов-фермеров за стол в уголок для сурового разговора (это про все ордера на правонарушение и, кроме того, в городе нет тюрьма). Если кто-нибудь получил смертельные ранения во время драки, им поможет Дельма и ее навыки в медицине. Шериф отчитает тех кто применял оружие против беззащитных фермеров. Если персонажи попытаются помочь после окончания драки, Ролт(Rolth) нерешительно благодарит их за их помощь, но снисходительно скажет им, что их помощь больше не нужна.

Постановка интриги

Отравление Борта является главной загадкой этого приключения, и если все идет по плану, вы должны обеспечить определенное количество хаоса и замешательство в моменты, предшествующие его смерти. В драка в баре, какой бы короткой она ни была, отвлекает, гарантирует, что ПИ потеряют из виду различных подозреваемых. Это особенно важно, кто присутствует, а кто пропал без вести во время боя и после.

Участники драки: сотрудники Мельницы (Амора, Дельма, Колнрал, Финик, Трин),

местные жители (фермер Иаллом, Бард Флонк, сэр Лоурен, 14 местных фермеров),

участники каравана (Борт, Ольф, Ульф), игровые персонажи.

Уходит во время боя: Дельма, Сэр Лоурен, Финик, Трин.

Прибытие после боя: Ролт Гарли, Тамли; Дельма возвращается с Ролтом.

Еда, за которую стоит умереть.

После драки Борт приглашает персонажей обратно за стол, чтобы закончить трапезу и насладиться хорошими напитками. Десерт подавали перед началом боя, и Борт объявляет всем, что каша из репы его любимое блюдо. Это поясняет очень большой тарелку каши стоящую перед ним. На самом деле его чаша уникальна во многих отношениях - она также отравлена.

Отравленный десерт:

Вскоре, после употребления десерта, Борт начинает кашлять и задыхаться. Он говорит, что это просто несварения желудка. И продолжает свой рассказ, он был в середине истории. Несколько мгновений спустя кашель снова душит его. Становится ясно, он в беде. Борт начинает багроветь, а из рта вытекает пена. Через несколько секунд его глаза закатываются и в его желудке слышно бурление. После он падает под стол и умирает. В персонажи могут попытаться помочь ему с помощью Медицины(Medicine). Игрок, успешно прошедший проверку Медицины со Сл 14. определяет, что Борт ничем не подавился, но что его трахея распухла, что указывает на то, что он был отравлен. Можно провести дополнительную медицинскую проверку используйте Лечить Яд(Treat Poison) (против DC опасного яда 24) чтобы помочь Борту выполнить спас.Стойкости, чтобы сопротивляться. Но он съел слишком много яда и даже если ему как-то открыть горло, чтобы он мог дышать, он все еще проваливает спас.Стойкости от яда и умирает (22 хитов, спасб.стойкости +6). К счастью для ПИ, если любой из них случайно проглотил часть яда, только следовые количества остаются в тарелке. Вылечить любые следы попадания яда, как описанный ниже, но максимум продолжительность всего 1 минута.

Смерть Борты наступает так быстро, никто в таверне не успевает отреагировать. После падения Борты под стол, горожане собираются, чтобы посмотреть, все ли в порядке. Несколькими раундами позже Дельма и Ролт идут к столу, чтобы посмотреть, что происходит. Когда они видят, как персонажи пытаются помочь,

Дыхание Виолеты (Violet Breath)

(необычный ядовитый яд 5)

Вы не можете уменьшить степень отравления пока заражены ядом..

Спас. DC 24 Стойкость; Незаметен 1d3 минуты;

Максимальная продолжительность 6 минут;

Стадия 1 урона ядом 1d6 и отравление 1 (1 минута);

Стадия 2 2d6 урон ядом, и вы не можете дышать (каждый раунд);

Стадия 3 - урон ядом 3d6, и вы не можете дышать (каждый раунд)

ясно, ПИ не виноваты, но сначала всем кажется что он подавился. Как только становится ясно, что он мертв, таверна замолкает и все начинают смотреть друг на друга (и на их еду). *Повисает напряжение.*

И отличная возможность закончить 4 часовую сессию.

Расследование Ролта.

Как единственный настоящий сотрудник правоохранительных органов города, Ролт Гарли несостоятелен. Он племянник мэра и редко делает что-либо, кроме урегулирования споров по поводу поголовья скота и разгоняют случайные пьяные драки. Фактически, в городе уже много лет не преступлений, поэтому, когда Борт умирает, Ролту становится не себе. Первое приказ шерифа - накройте тело, все сядте по местам и по одному уводит каждого клена каравана побеседовать в конюшню Он не очень представляет что делать, он надеется, что кто то выдаст себя и отравитель сам найдется.

Рассказы ПИ, что они почти не знали Борты, а так же их яркие попытки спасти умирающего, дают понять шерифу, что ПИ невиновны. Члены караван, который унаследует прибыльный бизнес, в списке подозреваемых, но большинство из них не было бар, а те, что были - Ольф и Ульф – имеют железное алиби они пили и играли с Илломом до и после боя.

Не стесняйтесь корректировать этот допрос в соответствии с действия игроков. Rolth был рядом, и теперь главный подозреваемы. Пока шериф расспрашивает ПИ и членов каравана, он так же отпускает

местных жителей. Предполагая их непричастность и зная, что они не покинут город.

Тем временем Дельма закрывает кухню и отправляет домой большинство горожан, в том числе ее помощниц (хотя Трин и Финик уже ушли). Закончив допрос, Ролт понимает: все члены коравана могут быть убийцами и никого из них нельзя считать невиновными. Поскольку в городе нет тюрьмы, он сообщает всем, что ему нужно будет довести это расследование до районного судьи, который посещает город, иногда для решения серьезных юридических вопросов и преступления. К сожалению, судья лорд Маббидж Крамбери(Lord Mubbage Cranberry), не вернется еще месяц, так что все застряли здесь. Если игровые персонажи протестуют, Ролт настаивает на том, чтобы знает, кто совершил это ужасное преступление, он обязан держать всех возможных подозреваемых до тех пор, пока судья прибывает. Он добавляет, что если персонажи помогут расследование, суд может состояться раньше.

Поиски Убийцы

После того, как Ролт приказывает каравану оставаться в городе, все расходятся по домам. Тело Борты доставлено в погреб, его нужно держать в прохладе, а Тамли и остальные караванщики собираются его оплакивать. Она приглашает персонажей присоединиться к ним возле фургонов. Это трагедия, и все в компании выглядит потерянными. Борт был их лидером, и без него их будущее туманно. Они рассказывают воспоминания через слезящиеся глаза пускают по кругу бутылку эльфийского вина из Кионин(Kyopin страна севернее гор Пяти королей).

Тамли молчалива, и только под утро, когда первые лучи солнца касаются крыш домов решает сказать: *«Борт был больше, чем просто торговец, больше, чем просто босс. Он был моим другом. Мы не уйдем отсюда, пока не выясним, кто это сделал. Ролс дурак, но я был бы еще большим дурак, если бы я думал, что смогу докопаться до сути. Ремонт вагонов и перемещение товаров - это моя работа. Но вы," она говорит, указывая на вас всех, «вы могли бы*

выяснить, кто убил Борту, и добиться справедливости».

Она сдерживает слезы, когда говорит: «Для всех нас. Вы поможешь раскрыть, того кто это сделал?»

Если персонажи согласны, они могут расследовать убийство Борты несколькими способами. Они могут поискать в таверне улики. Они могут осмотреть Бухгалтерию Борты. И они могут опрашивать различных свидетелей и подозреваемых по городу. Каждый из этих подходов описано ниже. Хотя до прибытия окружного судьи еще много времени. Тамли и другие караванщики торопят ПИ. Никто не хочет оставаться в этом городе на час дольше, чем нужно.

Осмотр Таверны.

Одно из очевидных мест для начала расследования это сама Мельница. После событий прошлым вечером в гостиной немного прибрались, но кухня в полном бардаке.

Столовая: Здесь нет улик. Отравленную чашу забрали на кухню, и в этом нет ничего примечательного стол или стул, на котором погиб Борт.

Кухня: На кухне есть посуда. необходимая для работы таверны - котлы, сковороды, ножи, ступка и пестик, вертели, сито и маслобойка. Особо следует отметить котелок с реповой кашей стоит на прилавке рядом с большой тарелкой Борты. Хотя остатки начинают сохнуть, персонаж, успешно прошедший проверку Восприятия (Perception) со Сл 18 замечает необычный, слегка цветочный запах каши остающийся в миске Борты. Проверяем все травы в на кухне подходящей не обнаруживается, и запах не похож на молотую гвоздику и анис в ступке для специй, которыми приправляли блюда

Подвал: В подвале, рядом с несколькими большими бочками с элем и несколькими старыми пыльными бутылочками вина, лежало тело Борты Баргита. Его кожа окрасилась в странный синий цвет смерти. При осмотре от тела идет слабый цветочный аромат. Но нельзя получить большей информации.

Территория: Ничего не добьешься, обыскивая землю. Нет никаких признаков того, что кто-то незамеченный присутствовал.

Обыскивая двор за пределами таверны, есть одна очень важная подсказка: для Пи. Тот кто успешно проходит проверку **Восприятия со Сл 15**, замечает блеск в траве у дверей конюшни, замечает к небольшой стеклянный флакон с простой пробкой. Флакон пуст но содержит следы жидкости с цветочным запахом. Это флакон, которым Финик приправлял кашу Борта, и он уронил его здесь, когда сбежал во время драки в баре. Если Пи этого не обнаруживают, Эдра находит это через два дня и дает им, надеясь помочь их расследованию.

Документы Борта

Игроки могут подумать осмотреть вещи Борта и документы, чтобы найти зацепку, убийцу, мотив. У Тамли есть ключи в вагон Борта и она пустит Пи внутрь, но она не потерпит, чтобы они обыскивали место. Она остается на страже памяти и репутации Борта.

Внутри вагон Борта забит безделушками и сувенирами из его путешествий. Его вещи действительно удивительные набор диковинок в том числе бутылка с крошечным черепом, плавающим в масле, таксидермический детеныш дракона, мумифицированная лапа совомедеды(owlbear), сияющий кристалл с иллюзорным изображением горы пик внутри и так далее. Есть ряд второстепенных здесь волшебные безделушки, но Тамли не позволит игрокам брать или исследовать их вообще. Торговые и бухгалтерские книги легко найти на стеллаже над его кроватью.

Книги исписаны подробностями о его путешествиях и сделках за многие годы. Получение от них любой полезной информации занимает не менее 4 часов и требует успешного DC 18 Расшифровка проверки текста (с использованием Общества или связанных с ним знаний навык Decipher Writing check (using Society or a related Loreskill)). Персонаж, успешно прошедший эту проверку, обнаруживает, что Борт посещал Ошибка Этрона как минимум

22 раза в прошлом Десятилетие. А около пяти лет назад купец начал доставка кому-то с пометкой «реагенты» обозначенному только как «Х», получая довольно большие суммы золота взамен. Эти поставки пронумерованы, начиная с 1 и заканчивая номером поставки 14. Поставкой в день прибытия каравана в город. Если Пи не могут расшифровать бухгалтерскую книгу, они могут попробовать еще раз. пока они не найдут то, что ищут. Каждая попытка занимает 4 часа.

Награда ХР: если Пи обнаружат доставку таинственная буква «Х», наградите группу 30 ХР. *Экспа это морально устаревший принцип награды, давайте уровень за окончание арки(имхо). «Х»=Халлод.*

Опрос Амору

После смерти Борта Дельма сообщает Аморе, что кухню следует немедленно закрыть, на случай, если Борт отравился едой. Возмущаясь таким предположением, Амора настаивает, что Борта убили ядом. Потому, что простое отравление не убивает так быстро и неотвратно. Дельма соглашается, но настаивает на том, чтобы на кухне ничего не трогали и не отчищали, чтобы следователи могли поискать улики и очистить доброе имя Амору. Снимая фартук, с головы Амору домой и не вернется до конца расследования

Б. Старый фруктовый сад

Если персонажи будут искать Амору, то горожане могут сказать им, что она живет в Старом саду, в районе недалеко от города. Когда-то это был урожайный яблоневый сад. Сейчас сад зачах, деревья заболели и перестали плодоносить. После того, как деревья перестали плодоносить фермер со своей семьей переехал в Алмас. Амора живет небольшом доме, который они оставили.

Существа: Если беззаботно гулять по саду и рядом с ним, персонажи могут пройти мимо дерева содержащий гигантский улей. Пчелы не любят гостей, и если кто-нибудь приблизится на 30 футов, пчелы роятся и атакуют. Хотя способ справиться с ними знает

любой ПИ, действием сделав попытку проверки Природы со Сл 12(Nature); в случае успеха ПИ знает, что пчелы умирятся дымом. Если кто-то использует дымовые трубки(smokestick) или аналогичный предмет против пчелиного роя, рой рассеивается.

Опишите старый парк красиво, накидайте карту и позвольте игрокам пройти по ней. Если они не хотят его исследовать и наткнутся улей пчел. То пчелы могут напасть сами, на одного из группы или на Амору, пока она пытается разжечь дымовую трубку.

Встреча с Аморой: вскоре после того, победы над пчелами, Амора приходит укутанная с ног до головы в тряпичный костюм. «доспехи» - чтобы защитить ее от пчел и вооруженная дымом. Для защиты персонажей от пчел. Она приглашает персонажей в ее дом, предлагая мазь от укусов, которые они могли получить. Она также подают вкусное печенье с медом, собранным из улья.

Когда речь заходит об убийстве Борты, Амора говорит, что она готовила десерт, Финик накрыл его, а Трин помогла ему. Она не видела никого больше на кухне, хотя она выходила несколько раз, чтобы слить ведро с помоями. Амора ужасно переживает ситуацию, но она, кажется, больше заботится о своей репутации в городе, чем судьбе мертвого двора. Если привести ее обратно на кухню, она подтверждает, что все кажется нормальным, хотя она замечает, что как-то пахнет необычно от остатков в миске Борты.

Опрос Дельмы

Как владелец таверны Мельниц Делма много знает о его деятельности и сотрудниках, которые там работают, но ее знание о вечере отравления ограничивается тем, что она видела в таверне, и этого мало. Она знает, где каждый из ее сотрудников живет, кроме Финика; она знает только то, что он иногда спит в сарае. Она твердо убеждена в том, что никто из ее сотрудников не травил Борты, и даже думать так абсурдно.

На следующий день после убийства, вероятно, после того, как они закончив день

Рой пчел

BEE SWARM CREATURE 1

N LARGE ANIMAL **SWARM**

Perception +5; darkvision

Skills Acrobatics +9, Stealth +7

Str -1, Dex +4, Con +1, Int -5, Wis +1, Cha -4

AC 17; Fort +4, Ref +9, Will +4 HP 18;

Immunities precision, swarm mind; Resistances bludgeoning 2, piercing 5, slashing 5; Weaknesses area damage 5, splash damage 5 Speed fly 20

Рой жалит(Swarming Stings) [одно действие]

Каждый враг в пространстве роя кидает (спас.Рефлексу Reflex) со **Сл16**). В первый раз в каждом раунде существо провалившее спас. получает колющий урон **1d4** и, он также страдает от **Пчелиных укусов**. Когда пчелиный рой использует эту способность, он теряет единицу здоровья(1хп).

Пчелиные укусы (яд) Существо должно попытаться **ДС 16**. Спас.Стойкости(Fortitude). Те, кто провалят бросок, получают урон ядом **1d4** и неуклюжи(clumsy) 1 на 1 минуту.

расследования, Дельма ищет ПИ, чтобы поговорить с ними об их счетах. Она предлагает, остаются жить на мельнице, но у них будет платить за проживание и питание. Хотя это не дорого (всего около 5 SP в день), она предлагает им скидку, всего на 2 sp в день, если ей помогут с несколькими делами по таверне и городу. В частности, она хотела бы помочь своему пожилому отцу Таргену(Targen), мэру Безумия Этрана.

Событие 2. Путешествие по безумию Этрана

Тарген Фулст восьмидесятилетний старик, уже несколько лет неспособный передвигается самостоятельно. Его зрение ухудшается, передвигается он в деревянной инвалидной коляске, сделанной из модифицированной тележки. Дельма живет по соседству и делает все, что она может заботясь об отце. Но она занята на мельнице, и хотела бы, чтобы персонажи вывели отца на прогулку по городу, дали ему подышать свежим воздухом, и хорошо провести с ним время.

Если ПИ согласны, то Тайген расскажет много историй города. Познакомит с примечательными горожанами и интересными местами. Подробнее на 51стр оригинальной книги.

Посетите Таверну Мельница:

Тарген с гордостью говорит о Мельнице, единственной в городе крупный предприятия. Тарген открыл ее более 50 лет назад, до Гоблинских Войн. Его брат погиб в том конфликте вместе с большая часть большой семьи Таргена. А сам город избежал конфликта, который происходил в основном на западе. Если в группе есть гоблины, Тарген смотрит на них настороженно.

Чумной камень: дальше он ведет к чумному камню, который использовался для кормления и помощи страждущим во время чумы. Тарген может многое рассказать ПИ о чуме, поразившая Ошибка Этрана. Он рассказывает, как все заподозрили местную ведьму по имени Сильвит в сотворении чумы (на самом деле она была алхимиком, но Тарген понятия не имеет, что это такое). А после Сильвита заболела сама, проклиная единственного священника в городе перед смертью. Вскоре отец Болгрис(Father Bolgrist) остановил чуму и смерти. Тарген сообщает ПИ, что у ведьмы была дочь по имени Вилри, которая оставалась, и жила в доме ее матери несколько лет, потом, вероятно, умерла или убежал. Тарген не стал пересказывать факт что Сильвит пытался остановить чуму, или что Отец Болгрис первым обвинил Сильвита в его распространении.

Брошенные дома: после посещения чумного камня Тарген ведет персонажей в северный район города, в котором проживало большинство жертв чумы. Почти все их дома пустуют и находятся в ужасном состоянии. Только очень бедные или отчаявшиеся жители живут в это часть города. Тарген отмечает, что любой с деньгами обитает на южной стороне города.

Пьяная пастушья тропа: выезжая с северной стороны города, Тарген хочет, чтобы его прокатали по старой пастушьей тропе разделяющий город и реповое поле. Он упоминает, что когда-то это были пастбища для овец, но последнее большое стадо покинуло город много лет назад

. **Старый алтарь:** путь ведет к старому алтарю посреди древней дубовой рощи. Тарген замечает, когда группа блуждает по старому лесу, что в настоящее время святыня заброшена, а ведь когда то на ней проводили обряды друиды и служители богини Гозреи. Со Смертью отца Болгриса, никто больше не проводил ритуалов здесь. К сожалению, лес одичал, и рядом со святыней свили гнездо голодные кровососы (BLOODSEEKERS).

Существа: Четверо кровососов завелось на этой поляне. Как только группа прибывает к алтарю, их атакуют.

Нарисуйте тропинку с стоящий рядом на опушке камень.

Кровососы

BLOODSEEKER CREATURE –1

N TINY ANIMAL

Perception +6; darkvision, scent (imprecise) 60 feet

Skills Acrobatics +6, Stealth +6

Str –4, Dex +3, Con +0, Int –5, Wis +1, Cha –2

AC 16; Fort +5, Ref +8, Will +4 **HP 6** Speed 10 feet, fly 30 feet

Melee [one-action] barbed leg **+8** (finesse) и

присасывание.

Присасывание Когда кровососа поражает цель больше его самого, его колючие ноги прикрепляются это к этому существу. Это похоже на захват существа, но кровопийца движется вместе с этим существом, а не удерживает его на месте. Присосавшийся кровопийца стоит на одной ноге. Если кровопийцу убивают или отталкивают(pushed), пока он прикреплен у существу, из которого оно пьет кровь, это существо получает **1кровотечения(урон1)**. Если уклонился от атаки или аккуратной удалить кровососа, то кровотечения не будет.

Высасывать кровь [одно действие] Требования Кровососс прикреплена к существу.

Эффект Кровосос использует свой хоботок, чтобы высасывать кровь из существа, к которому он привязан. Это наносит 1d4 урона, и кровосос получает временные хиты, равные нанесенному урону.

Кровосос дополнительный раз высасывает кровь, когда его жертва восстанавливает здоровье любым способом и в любом количестве.

Дом Этрана: на обратном пути Тарген прости провести его мимо бывшего дома

Этрана. Возвышаясь к юго-востоку от города, на холме место первого дома построен в районе. Тарген отмечает, что Этран потратил свое состояние на основание город, только чтобы умереть в огне что поглотило его и его семью потому что дом был слишком далеко из колодца и реки. Вот как Ошибка Этрана получила свое название.

Возвращение домой: путь ведет обратно к таверне. Тарген откидывается и дремлет на последнем отрезке пути. И по прибытии домой он жалуется что это заняло слишком много времени, и он опаздывает на обед. Делма благодарит ПИ за помощь, прежде чем забрать отца и покормить его.

Награда XP: За безопасное сопровождение Таргена и обучение подробнее о городе, наградите ПИ 30 XP.

Опрос Эдры

Эдру легко найти, так как она живет в Таверне Мельница и всегда рядом. Заботясь о животных и следит, чтобы кони в конюшне были сыты и здоровы. В день отравления Эдра была занята конюшне с Глундой, ухаживающей за лошадьми Борты; Глунда может это подтвердить. Когда началась драка, она сразу увидела, как Финик сбежал, и она увидела Трина, который выбежал из таверны, зажимая рану на лице. Ее не было рядом с едой или отравление. Эдра знает, что Финик иногда спит в сарае, но у него есть и другой дом, она не знает где он.

Если ПИ до сих пор не нашли пузырек из под яда. Эдра находит его, спустя два дня после убийства и отдает ПИ.

Помощь лошадям: после боя с волками, лошади Борты все стали заражены кусающими блохами. Эдра пытается вывести эту заразу, но ей нужно целый бушель(36,5литров) розмарина, чтобы заварить достаточно мазь для лечения животных.

Заросли розмарина.

На следующий день после отравления Эдра просит ПИ, принести ей розмарин чтобы помочь ее вылечить лошадей. Она знает место в лесу поблизости,

с зарослями розмарина. Но к сожалению, там поселился старый медведь.

Медведь Гризли

GRIZZLY BEAR CREATURE 3

N LARGE ANIMAL

Perception +10; low-light vision, scent (imprecise)
30 feet

Skills Athletics +11, Survival +8

Str +4, Dex +1, Con +5, Int -4, Wis +1, Cha -2

AC 19; Fort +12, Ref +6, Will +8 **HP 45** Speed 35 feet

Melee [one-action] **jaws +11**, Damage **2d8+4**
piercing

Melee [one-action] **claw +11** (agile), Damage
1d10+4 slashing + захват

Медвежий объятия: гризли получает +2 бонус обстоятельств к броскам урона по существам. он схватил.

Раш [два действия] Медведь гризли бежит и в конце этого движения наносит удар.

Во время движения медведь гризли получает +10-футовый бонус обстоятельств к своей Скорости.

Существо: Медведя можно победить по-разному. Большую часть времени он спит, поэтому если персонажи решают атаковать его, они могут легко застать его спящим. В качестве альтернативы персонаж, использующий скрытность(Stealth) могут проникнуть и собрать растения, но из-за шуршащих листьев на земле, проверки скрытности сделаны со штрафом -2 за обстоятельства. Наконец-то медведь не слишком умный его можно отвлечь без особых проблем; просто шуметь. В любом случае за добычу розмарина дайте награду XP как за победу над медведем, даже если существо только переманили или обманули. Если ПИ не помогут вылечить лошадей, то они заболеют и их нельзя будет взять в будущем. Для обследования территории.

Нарисуйте полянку с кустами и спящим рядом медведем.

Опрос фермера Иаллома

Фермер Иаллом может быть найден на его полях. днем и у барной стойке в таверне, по вечерам. Он в плохом настроении каждый утром, страдает от похмелья, после вечерних гулянок. Он менее враждебен к посетителям днем, но даже в

лучшие дни фермер не дружелюбен. Его ферма находится в северной части города, и выглядит заброшено. Воспоминания Иаллома о ночи убийства (как и большинство других ночей) немного туманно. Он вспоминает, как дрался с «этим неуклюжим дурак Колнралом(Kolnral) », - и он вспоминает, как разговаривал с Ролтом, но он мало что может сказать о Борте. Он играл в азартные игры и пил с Ольфом и Ульфом до и после драки, и он все еще очень огорчен суммой монет которую они выиграли у него той ночью.

Опрос Флонка

Флонк можно найти по всему городу днем и в таверне ночью. В любом случае он занят выступлением. Бард мало, что может сказать персонажам. Перед дракой, он пил и выступал, и любая информация, которую он говорит, может противоречить другими источникам.

Опрос Колнара

Колнрал живет недалеко от Мельницы с женой и новорожденной дочкой. После отравления его можно найти дома, восстанавливающийся после травмы, полученные в драке. Он рад поговорить с ПИ о дне отравления Борта. Колнрал подтверждает, что разносил напитки, пока Трин подавал еду. Он также может подтвердить, что Амора был занят на кухне, а Финик помогали около бара и кухни. Большинство его взаимодействий той ночью было с Дельмой, когда она готовила напитки для гостей. Последнее, что он ясно помнит, как он случайно наткнулся на Эллома, что пролил на него напиток и это спровоцировало драку. Когда Колнрала повалили на пол, он увидел Финик убегающего из бара, но все остальное размыто. Он пришел в себя вскоре после смерти Борта.

Опрос Финика.

Финик исчез во время драки в баре, и не возвращался, Дельму это беспокоит. Если ПИ спрашивают других, почему он убежал во время драки, они узнают что он часто убегает из таверны во время драк, в него всегда что

то кидают, кружки или чего ни будь по тяжелее. Поэтому он и убегает.

Правда в том, что Финик сбежал от драки, но он вскоре узнал о смерти Борта и испугался, что пряность, которые его заставили положить в кашу были ядом. Гоблин боится, что несет ответственность за смерть дворфа и боится того, что горожане могут сделать с ним, если узнают. Дело в том, что он был вынужден добавить специю, и что он понятия не имел то, что это на самом деле. Но это не унимало его, поэтому он провел несколько дней в бегах, просто пытаюсь понять что делать.

Найти Финика - непростая задача. Кажется, никто не знает, где живет гоблин, и обыск каждого здания займет неделю или больше. Финик прячется в маленькой хижине в лесу и в одном из заброшенных домов на северной стороне города и не выходит из укрытия до двух дней. Потом, запасы его еды воются и планирует прокрасться на кухню таверны и взять немного провизии. Он не хочет не с кем сталкивается или говорить, а планирует вернуться, когда вся шумиха уляжется. ПИ натываются на него, когда он короткими перебежками между домами направляется к таверне..

Погоня за Фиником.

После того, как его заметили, Финик предполагает, что его обвиняют в смерти Борта, и убегает, чтобы не попасться персонажам. Поймать просто, каждый ПИ по очереди пытается пройти каждое место по порядку. Каждый догоняющий должен пройти каждое место, и выбрать одну из нескольких проверок в этом месте. Каждый успех приносит игроку 1 (Очко ловли Финика), а критический успех приносит 2. Если ПИ не проходит проверку, они получают эффект от провала проверки. В любом случае персонажи переходят в следующую локацию. Игрок, набравший 4 очка, при этом ловит Финика на месте. Если никто не набирает 4 очка, то Финик убегает. ПИ проходят проверки в порядке заявок, а так же те кто набирают больше очков ловли ходят раньше. Как только Финик пойман, остальные ПИ могут без проверок добраться до него.

Рынок (Локация 1): Атлетика Сл 13(Athletics), чтобы оттолкнуть лоток, DC 15 Акробатика(Acrobatics) прыгает вокруг них; Штрафа за провал нет

Дорога (локация 2): спас.Стойкости DC 14(Fortitude) спринт; Штраф за провал состояние измотан(winded) (ПИ принимает - 1штраф за обстоятельства для проверки в следующем месте).

Аллея (локация 3): спас.Рефлексам со Сл 15(Reflex) от падение в грязь, или DC 13 Выживание(Survival), чтобы выбрать другой путь; Штраф за провал - ПИ заболевает 1(sickened) в остальном погони, если только они не потратят ход.

Задний двор (локация 4): DC 16 Скрытность(Stealth), чтобы прокрасться мимо собак, DC 18 Природа (Nature) (только тренированная), чтобы успокоить собаку (нет штрафа, если кто-нибудь сделает проверку Природы); Штраф за провал - собака кусает ПИ, нанося 1d4 урона.

Поле репы (Локация 5): Рефлекс DC 16, ПИ, чтобы не отставать, DC 13 Общество(Society) (обучен только) запомнить путь; штрафа за провал - нет.

Если ПИ не поймают Финика до того, как он пересечет поле репы, он перепрыгивает через ручей и исчезает в лесу возле города и не выходит следующий день. Это может привести к другой погоне или засаде, на ваше усмотрение. Если ПИ снова не ловят Финика, то Дельма хватает его когда он пытается украсть еду в таверне. В любом случае, как только несчастный гoblin окажется, захвачен, ПИ могут допросить его.

Рассказ Финика

Персонажи пугают Финика своим присутствием, и он боится, что его обвинят в убийстве Борта. В результате он всячески пытается снискать расположение персонажей. Хотя он сначала не упоминает Борта или отравление, если ПИ допросят его об этом и преуспеть в Дипломатии или Запугивании(Diplomacy or Intimidation) Сл 15 Он раскалывается, начинает рыдать и умолять не убивать его

Финик объясняет, что вскоре после прибытия Борта город, Халлод, городской хулиган, загнал гоблина в угол. Халлод дал ему пузырек со «специями» и сказал Финику что если он не положит их в еду Борта, то его «на ремни порежут». Хулиган сказал Финику, что от специй Борта будет только тошнить. Небольшая расплата за плохую сделку, заключенную с торговцем в последний раз. Не желая подвергнуться жестокому избиению, Финик согласился и подлил содержимое флакона в кашу Борта незадолго до начала драки.

Вскоре после этого Финик сбежал из таверны, только чтобы узнать на следующее утро, когда Борт умер от отравленного Десерта. В ужасе Финик с тех пор скрывался. Он понимает, что замешан, но просит персонажей пощады, честно заявляя, что понятия не имел, что флакон был наполнен смертельным ядом. Если ПИ сдадут шерифу Ролту Гарли, он возьмет гоблина под стражу, заперев его в подвале своего дома до прибывает окружной судья. Услышав историю гоблина, Ролт говорит, что Финику Было бы намного лучше, если бы Халлод тоже оказался под стражей. Ролт боится крупного мужчины, и сам отказывается бороться с хулиганом. Он попросит ПИ сделать это вместо этого. Ролт твердо верит что Финик не должен остаться безнаказанным за это преступление, но он также готов прислушиваться к доводам, предлагая гоблин мог бы получить более легкий приговор, если бы персонажи заговорили с судьей от его имени.

И Финик, и Ролт знают, что Халлод живет в Мертвой Иве, одном из, на вид, заброшенных зданий в северной части города. Если ПК в конечном итоге исследуют к Мертвых Иве, иди в убежище Холлода раздел этого приключения.

Награда XP: когда ПИ обнаруживают Причастность Халлода к смерти Борта, присудить группе 30 XP

Опрос сэра Лорена Кента

Сэра Лоурен Крента можно найти в заброшенном доме спящим или дренажной канава. От него плохо пахнет утром, но чаще всего он обливается водой чтобы сохранить

то, остатки достоинства.. Сэр Лоурен не особо помогает ПИ. В расследовании. Он сбежал начале драки в баре, и он был очень пьян еще до того, как началось. Бывший рыцарь боится конфликта и он постоянно смотрит через плечо, как будто он кого то высматривает. Смотрите раздел побочных квестов на странице 59. для получения дополнительной информации о том, что преследует сэра Лорена(в оригинальной книги).

Опрос Трин

Трин работает четыре вечера в неделю на ферме, пока ее брат Марни(Marny) остается дома, чтобы обрабатывать урожай, несмотря на то, что почва вроде бы закисла.

Дом Трина

Трин и Марни живут на небольшой реповой ферме в юго-западной части города. Хотя урожай был в этом году хороший, живут они бедно.

Существо: Когда ПИ прибывают на ферму, и успешно проходят проверку Восприятия со Сл 10, замечает Марни убегающего по кругу вокруг дома. У ПИ буквально одного действие, например достать оружие или движение. Мгновение спустя гигантский кабан выбегает из-за дома, преследуя беднягу. Если ПИ врываются в бой, они могут бросить инициативу как обычно. Если они уходят, свинья преследует Марни минуту, догоняет его, ужасно ранит и убегает в лес

Вы можете нарисовать карту сами, и как угодно расположить всех

Кабан

BOAR CREATURE 2

N MEDIUM ANIMAL

Perception +8; low-light vision, scent (imprecise)
30 feet

Skills Acrobatics +5, Athletics +8, Survival +8
Str +4, Dex +1, Con +4, Int -4, Wis +2, Cha -3

AC 18; Fort +10, Ref +5, Will +8 **HP 30** Ferocity
[reaction] Speed 40 feet

Melee [one-action] tusk **+10, Damage 2d6+4**
piercing

Рывок кабана [два действия] Кабан делает двойное движение, а затем совершает Удар бивнями. Если он прошел как минимум на 20 футов, он получает +2 бонус обстоятельств к броску атаки.

действующих лиц.

Показания Трин: Марни благодарит всех Пи, которые сражались с кабаном или лечил раны брата. Если ПИ победил злого зверя, фермерша с благодарностью предлагает зажарить его на вертеле. Трин узнает ПИ и приглашает их внутрь к чаю. Виден синяк на ее лице. Пока они не сообщат ей, Трин понятия не имела, что Борт мертв. Она выбежала из бара после попадания кружки ей в лицо. Она в шоке от новостей о смерти купца и с радостью помогает, рассказывая обо всем, что она может вспомнить. Трин провела вечер, подавая еду в то время как Колра подавал напитки. Она провела большую часть вечера, бегая между кухней и столами. Она вспоминает, как всю еду подавали на ПИ стол, включая кашу из репы прямо перед началась драка. Она стояла, где то возле столов, когда в нее попала кружка. Ее память после это размытие, пока она не вернулась домой, когда ее брат позаботился о ней. Она не помнит, чтобы кого-то видела возле еды, которой быть не должно; она подтверждает что Амора приготовил его, а Финик накрыл его.

Укрытие Халлода

В конце концов, герои должны попытаться найти Халлода. в Мертвой Иве. Расположен в северной части города. Это здание легко найти - оно получило свое название от большого сухого дерева на переднем дворе. Сейчас дом в плохом состоянии. Когда ПИ приблизятся, прочтите или перефразируем следующее.

Огромная мертвая, гнилая ива стоит, накренившись возле дома. Это могло быть опасно для дома, если бы его крыша не провалилась на первый этаж. В окна все заколочены, а дверь приоткрыта и раскачивается на ветру.

Двор - сплошной бурьян заросший сорняками. Сам дом построен из толстого дерева. Бревен промазанных глиной. Весь первый этаж заполнен мусором от рухнувшего второго этажа и крыши.

Здесь опасно. Халлод разместил несколько ловушек, чтобы навредить

незванным гостям. Глубоко под рухнувшим домом находится небольшой подвал, соединенный с серией пещер, в конце концов выходящих под корнями гигантского старого дерева в лесу за городом.

Халлод обнаружил этот секретный выход много лет назад, когда он впервые исследовал дом, и теперь он использует его как укрытие, чтобы служить интересам Вилри в Безумии Этрана. Он также использовал его, чтобы переправить алхимические реагенты из города, и другие грузы. Эти пещеры сделали Халлода очень ценным подручным для Вилри. О этой галерее пещер знают только Вилри и Халлод. Сейчас Халлод переживает шумиху, после смерти Борта.

F1. Двор

Двор вокруг дома за рост сорняками и покрыт обломками обрушившегося дома. Территория вокруг ивы почти непроходима, как мертвые ветви и листья образовали большую кучу вокруг его ствола. Персонаж, успешно прошедший проверку **Выживания** со Сл 15, Заметит что кто-то часто посещает дом; их след ведет до входной двери, Вокруг дома и ведет вниз к ручью. Критический успех по этой проверке подсказывает, что путник никогда не заходит в приоткрытую дверь.

F2. Передняя дверь

Входная дверь разбухла и не входит к дверной косяк. Она приоткрыта и удерживается веревкой, что бы не распахнулась настежь.. Все это уловка, поскольку этот вход заблокирован. (Халлод никогда не входит через входную дверь, он использует окно сзади.)

Ловушка: Под кучей мусора скрывается специально настроенный арбалет. Он будет стрелять в дверной проем, если веревку разрезать. За дверью комната явно заброшена. Очаг и остатки мебели, кровля с крыши, покрыты слоем грязи и мусора, очевидно, что комната не жилая.

Из комнаты есть выход, он ведет в соседнюю заваленную мусором комнату. (это приход в Ф4, без использования окна Ф3). В комнатах можно покопается, но это займет несколько часов и может привести к

Арбалет ловушка

SPEAR LAUNCHER HAZARD 2 MECHANICAL TRAP
Stealth DC 20 (trained)

Старый тяжелый арбалет спрятан в куче мусора, загруженный деревянным копьём и подключенный к веревке, удерживающей дверь.

Обезвреживание(Воровство Thievery DC 18 (trained)) Позволяет аккуратно отвязать веревку не вызывая срабатывания ловушки.

AC 18; Fort +11, Ref +3 Hardness 8; HP 32 (BT 16); Immunities critical hits, object immunities, precision damage Выстрел [реакция] (атака); Спусковой крючок=Трос оборван или в противном случае отвязана дверь. Эффект ловушка атакует существо, которое манипулировал веревкой.

. Ranged spear +14, Damage 2d6+6 piercing

дальнейшим обрушениям. F3. Скрытый вход в окно

F3. Скрытый вход через окно.

Тропинка, ведущая вокруг дома, проходит к заколоченному окном, в задней части дом. А затем ведет вниз к ручью, где Халлод набирал воду. Заколоченное окно - фикция; Халлод прибил доски к навесной ставне, позволяющая ей легко открываться. Эту уловку непросто обнаружить, но тщательный осмотр и успешный DC 16 Проверка восприятия, найдет это. Ставни защелкиваются изнутри, и там нет замочной скважины. Но конструкция примитивна и их можно открыть после успешной проверки Воровства(Thievery) Сл 16 (обученный) или принудительное открытие с успешным DC 18 Проверка атлетики.

F4. Люк и лаз.

Проход в окне приводит ПИ на небольшую площадку в комнате. Вся комната заваленной грязью рухнувшей кровлей. Беглый осмотр позволяет найти небольшой лаз ведущий куда то вниз. Лаз не содержит пыли и грязи, в отличии от остальной комнаты. Среднее существо движется со скоростью 5 футов за действие, маленькие существа с полной скоростью.

Ловушка: через 15 футов лаз поворачивает налево. Первый кто не поворачивает активирует своим весом ловушку. В следствии лаз обрушится.

После поворота лаз продолжается еще 10 футов, прежде чем расширится в небольшой камеру. Которая, кажется, когда-то была погребом. Дверь, выходящая из помещения, завалена мусором с обратной стороны и не открывается, но есть люк в полу. Он очень старый, но без мусора и пыль. Люк не заперт, но петля ужасно заржавела. Открытие без шума требует успешной проверки Воровства со Сл 18, хотя нанесение масла на шарнир снижает его до DC 12. Если ПИ издадут шум, поднимая люк, у Халлода есть много времени на подготовку смоти в F5 ниже. Под люком находится колодец, уходящий в низ на 30 футов. Поручни были вырезаны в каменных стенах, но они неровные и коварные. В желобе нет света. Если на ПИ нет с собой свет, то спуск требует успешной проверки Акробатики Сл 15. Со светом движение идет медленно, но проверки не требуется. Желоб заканчивается в области F5 в подвале.

Награда ХР: за прохождение ловушек, наградите группу 30 ХР.

F5. Подвальная псарня.

Колодец приводит вас в небольшой коридор, упирающийся в деревянную дверь. Кажется, дверь не заперта. Когда дверь откроют, прочтите или перескажите.

Старая деревянная дверь распаивается, раскачиваясь на ржавых петлях. Открывая комнату, освещенную единственным мерцающим факелом. Через мрак вы видите груды маленьких ящиков и несколько бочек беспорядочно сложенных на южной стороне комнаты. Напротив вас массивная деревянная дверь обитая железом, в то время как северная сторона комнаты пуста, за исключением железных ворот в середине стены. В воздухе висит тяжелый запах дыма и собак.

Если ПИ на шумели, у Халлода было достаточно времени, чтобы установить дополнительную опасность для них. Он разлил несколько пинт алхимическая смазка

на участке перед дверью. В масло покрывает квадрат прямо перед дверью и квадраты, прилегающие к этому. Каждый кто пытается перемещаться через эти квадраты любым

FALLING DEBRIS HAZARD 1

MECHANICAL TRAP

Stealth DC 17 (trained)

Особая половиц поддерживает опоры потолка в хрупком равновесии. Давление рушит этот баланс.

Обезвредить Воровство Thievery DC 15 (trained) on the floorboard before the debris falls

AC 16; Fort +8, Ref +2 Hardness 5; HP 20 (BT 10);

Immunities critical hits, object immunities, precision damage

Падающий мусор [реакция] при активации ловушки центральную клетку и две соседние засыпает мусором. Центральная клетка, активирует ловушку и Проходит 14спас.Рефлекс что уменьшить урон в двое. Персонажи на соседних клетка проходят такую же проверку но при успехе не получают урон, провал наносит половину урона, крит.провал полный урон.

Расчистка завала требует проверку Атлетики 17. И результат зависит от броска.

Крит.успех 1минута на расчистку.

Успех 5минут на расчистку

Провал 10минут на расчистку

Крит.провал Новое обрушение. Пол проваливается. Персонаж снова проходит Спас.Рефлекс 14 и при успехе сокращает урон(2д6) в двое. Дальше завал расчищается за минуту.

способом, кроме **Шаг** должен сделать попытку проверки Акробатики со Сл 13 или Спас.Рефлекса или падение ничком.

Дверь, ведущая из этой комнаты в зону F6. заблокирован, но его можно открыть двумя успешными DC 15 Проверки навыков Воровства. Или взломать Атлетики Сл 20. или нанеся 40 единиц урона двери (Твердость 10).

Существа: Даже если ПИ не шумят открывая люк, они могут спуститься вниз по желобу, не предупредив Халлода. Тогда злодей встает за деревянную дверь, комнаты F6. Наблюдая через щель в двери, он начинает вращать колесо, которое

поднимает железные ворота в комнате Ф5, как только персонажи войдут в комнату. Это освобождает четырех злобных и голодных сторожевых псов комнату. Их лай и рычание заполняют комнату в этот тот момент, когда решетка начинает двигаться.

Бросьте инициативу для собак как обычно, но все они потеряют одно действие в первом раунде, ожидая подъем решетки, чтобы полностью открыться, прежде чем броситься в атаку.

Награды: Большинство ящиков пусты, забиты соломой и тряпьем. Но тот, кто первый пройдет проверку Внимания 16 найдет пару склянок малого Алхимического огня(*lesser alchemist's fire*), очевидно забытого здесь. А критический успех в той проверке позволит найти бутылку с мутной коричневой жидкостью и неприятным запахом. Проверки навыка Ремесла со Сл 19. Успех показывает, что это грязный алхимический реагент, называемый кровь трупа(*corpse blood*), используемая в различных алхимических рецептах в основном связанных с болезнью, ядом или их противоядием. В коробке с этой бутылкой явно когда-то были 7 других бутылок, но сейчас их нет.

Ф6. Жилище Халлода

В эту камеру можно попасть через короткий коридор. С примечательным большим стальным колесом на стене; который открывает железные ворота в области F5, за которыми Халлод держит своих собак. Смотровая щель в двери в область F5 позволяет заглянуть в эту комнату. Халлод убегает сразу после того, как выпустил своих сторожевых собак. Он быстро проходит через эту комнату, выходя в пещеры дальше, где есть дополнительная защита и, что более важно, его заначка джаггернаута мутаген(*juggernaut Mutagen*). Это оставляет его дом без присмотра, но поиск подсказок здесь потребует времени.

Дом разделен на три части: кладовая, санузел, и жилое пространство. Кладовая – простая кладовая забита обрезками старого мяса, треть головки сыра, мешок репы и бочка слабый эль. Также есть ящик с пустыми винными бутылками. в одном углу. Они все

хорошего урожая из Чилии и, вероятно, были весьма ценными.

Туалет находится рядом с основным

Сторожевой пес(4шт)

GUARD DOG CREATURE –1

N SMALL ANIMAL

Perception +6; low-light vision, scent (imprecise) 30 feet

Skills Acrobatics +5, Athletics +4, Stealth +5, Survival +4

Str +1, Dex +2, Con +2, Int –4, Wis +1, Cha –1

AC 15; Fort +5, Ref +7, Will +4 **HP 8** Speed 30 feet

Melee [one-action] **jaws +6, Damage 1d4+1** piercing Pack

Укусы свор псов: Укусы собак наносят на 1д4 больше урона если рядом с целью атаки есть минимум две другие собаки.

жилым помещением, и это немного больше, чем простая дырка. Это место где Халлод избавляется от своего мусора, и есть бумаги, куски заплесневелой пищи и прочий хлам в углах комнаты. Любой, кто исследует, может попробовать DC 15. Проверка восприятия, чтобы заметить, что есть несколько маленьких одинаковых бутылок, разбросанных среди мусора. Осмотр бутылок показывает, что все они серебристого цвета. На дне осадок, сильно пахнет железом и кажется ужасно едким. Успешный DC 15 Ремесла показывает, что это остатки Джаггернаутский мутаген. Критический успех по этой проверке скажет, что есть еще что-то сладкое в смеси. (Это масло, вызывающее привыкание, которое Вилри начал добавив в эликсир несколько лет назад для уверенности, что Халлод остался верен ее, но у ПИ нет возможности узнать эту информации пока)

В спальне полный беспорядок. В одном углу кровать в другом кострище. Простой дымоход ведет из этой комнаты в дымоход дома сверху. Кусочки мусора и несколько единиц снаряжения можно найти с помощью простого поиска, включая точильный камень, кинжал, 15 футов веревки, молоток, 2 свечи и кошелек с 2 зм, 8 зм, и 14 ср. Эта область соединяется с кладовой, с туалета, в короткий коридор, ведущий обратно на псарню, и к открытому проходу, который ведет Во тьму.

Ловушка: Настоящая награда в комнате это сундук под кроватью. Хотя его не трудно найти, он защищен ловушкой. Ларец обит железом и сделан из прочного дерева.

А сундук можно открыть тремя успешными DC 20 Проверки умения воровства или ключом, который есть у Халлода в кармане. В любом случае при попытке открыть ларчик запускается ловушка, если она не обезврежена.

Награды: В сундуке лежит пачка из 14 квитанций. Которые соответствуют журналам в бухгалтерских книг Борта (см. Борт Книги на странице 10), а также клочок пергамента который перечисляет каждую транзакцию вместе с небольшим значением выше, чем указано в соответствующей квитанции от Борта. Сундук содержит немного золота, которое Халлод получил с этих транзакций за годы (причина разница в ценнах). Хотя Халлод потратил большую часть разницы, в сундуке по-прежнему содержит 21 зм и 37 сер. Наконец, на обратной стороне списка транзакций есть грубая карта. Это изображает пещеру с полезной надписью «Убежище» («HIDEOUT») рядом с форма, которая могла бы быть прудом; оттуда путь ведет в в комнату с крупным деревом, помеченную как «ТОЧКА обмена с V» (DROP POINT/ V). Это карта места, где Халлод оставлял припасы, и взамен получая деньги и лекарства от Вилри.

Проход, ведущий из этой камеры, начинается как обработанный камень, но по мере продвижения становится более естественным проходом в пещере, обработанным только кое-где, чтобы было удобнее ходить. Это проход ведет к области F7.

Награда XP: если персонажи обнаружат карту в сундук, наградить отряд 30 XP

F7. Змеинный пруд

За пределами жилых помещений Халлода есть система естественные пещеры. Хотя путь дальний и не ровный, он был разработан, чтобы облегчить путешествие; сталагмиты были расчищены в некоторых местах. Над небольшими прудами, со стоячей водой, глубиной не более 5 футов, натянуты деревянные мостики. После 10 минут пути, ПИ прибывают в небольшую пещеру с большим, более зловещим водоемом в середине. Прочтите или

перефразируйте следующее, когда ПИ входят в эту область.

Отравленный ларец

POISONED LOCK HAZARD 1

MECHANICAL TRAP

Stealth DC 17 (trained)

Описание: Отравленный шип возле замочной скважины.

Отключить Воровство (Thievery) DC 17 (обучено) на пружинном механизме.

AC 15; Fort +8, Ref +4 Hardness 6; Immunities critical hits, object immunities, precision damage

Игла на пружине [реакция] (атака); Триггер Существо пытается разблокировать или взломать замок.

Эффект Появляется игла и атакует существо.

Атака ближнего боя +13, урон 1 пронзающий плюс яд Разрушительный.

Разрушительный яд (Cladis Poison) (яд)

Спасбросок DC 19 Стойкость;

Максимальная продолжительность 4 часа;

Уровень 1 1д6 урон ядом и истощен 1(drain/1) (1 час);

Уровень 2 2д6 урон ядом и истощен 2 (1 час);

Уровень 3 3д6 урон ядом и истощен 2 (1 час).

Проход ведет в большую естественную камеру, центр которого занимает пруд солоноватых воды. Сталактиты и сталагмиты занимают большую часть комнату, но тропинка между ними ведет вокруг бассейна и уходит в другой коридор на противоположной стороне пещеры.

Существо: В тот момент, когда персонажи входят в комнату, странное синее сияние исходит из пруда, посылая каскад мерцающего света на потолок над. Через несколько секунд голова гигантской синей змеи поднимается из бассейна с искрами электричества танцующего между клыками, а металлический хвост с трещоткой высовывается из воды позади него, громко треща зарядами с каждым движением погребушки. Гигантский молниеносный змей был подарком от Вилри для Халлода, чтобы защищал свой дом. Зверь верен Халлоду, но беспощаден к остальным.

Гигантская молниеносная змея

GIANT LIGHTNING SERPENT CREATURE 2

UNIQUE N MEDIUM ANIMAL

Perception +7; low-light vision, scent (imprecise) 30 feet

Skills Acrobatics +9, Athletics +8, Stealth +8, Survival +6

Str +2, Dex +4, Con +3, Int -4, Wis +1, Cha -2

AC 19; Fort +7, Ref +10, Will +7 **HP 27**

Змеиная стойка [reaction] As Attack of Opportunity

змея атакует атакой по возможности, если находится в свернутом состоянии

Speed 20 feet, climb 20 feet, swim 20 feet

Melee [one-action] fangs **+11** (finesse), Damage **1d8+2** piercing plus **1d4** electricity

Свернуться [одно действие] Змея использует действие, чтобы свернуться; увеличивая радиус действия клыков с 5 до 10 футов. После того как змея ударяет клыками, она разворачивается.

Молниеносная погремушка [два действия] Змея гремит своим странным металлическим хвостом и выпускает разряд молнии **60-футовой линией**. Стрела наносит 2d10 урона электричеством (базовый сброс по Рефлексу со Сл 17). Как только гигантский молниеносный змей использует эту способность, перезаряжается 1d4 равнда.

Награда: на дне мелкого бассейна. это тело исследователя, погибшего здесь много лет назад. Теперь там только кости покрытые известняком. Успешный Сл 15 Проверка Восприятия позволит заметить тело. Любой кто решит покопается в останках найдет Серебряную рапиру низкого качества (low-grade silver rapier), вмурованную в известняк. 20 минут работы и ее моно достать.

F8. Засада Халлода

Туннель за логовом змеи извивается и делает крутые повороты; Путь занимает у ПИ 10 минут, прежде чем они смогут обнаружить слабый естественный свет впереди, и воздух становится заметно свежее, слабый запах травы. Еще через 5 минут путешествия, туннель открывается вход в пещеру. Прочитайте или перефразируйте игрокам следующее.

Туннель, вывел вас в пещеру, за пещерой виднеется лес. В корни большого дерева загораживают середину этого прохода, так как если бы дерево росло на склоне холма, который с тех пор подвергся эрозии прочь. За деревом большой пруд; тропинка, обходящая пруд, начинается после занавеси из мха, свисающий с корней

дерева. Сама пещера завалена двумя рядами аккуратно уложенных ящиков и бочек

В этой пещере Халлод хранил реагенты прежде чем доставить их Вилри в заранее оговоренное место. Бандит ждет здесь, пока ПИ придут, и он приготовил для них несколько ловушек.

Существо: Халлод - brutальный мужчина. Он лысый и со шрамом на лице от топора, которую он получил много лет назад. Он в грязном кожаном доспехе и вооружен смертельно опасным кури. Когда персонажи входят в комнату, он стоя. на уступе, образованный корнями дерева, целится из арбалета в вошедших, говоря: «Мне было интересно знать, когда Придут лакеи Борта. Давай начинать!"

Несколько лет назад Халлод начал использовать мутагены. предоставлено ему Вилри, но не знал что к ним, были примешаны наркотики, который вызывали у него зависимость. Сегодня Halod полностью одержим мутагеном. И будет, делай все, что требует алхимик, пока он может получить от него зелье. В начале боя он выпивает свой меньший Джаггернаут мутаген, затем стреляет из арбалета и ждет, пока к нему подойдут ПК. Это также заставляет их активировать его ловушки.

HALLOD/Халлод CREATURE 3

UNIQUE LE MEDIUM HUMAN HUMANOID

Perception +9 Languages Common Skills

Acrobatics +8, Athletics +11, Nature +7, Stealth +8, Survival +7

Str +4, Dex +3, Con +1, Int +0, Wis +2, Cha +0

Вещи heavy crossbow (10 bolts), +1 kukri, leather armor, lesser healing potion, lesser juggernaut mutagen (2), strongbox key

AC 19; Fort +8, Ref +10, Will +7 **HP 44** Speed 30

Melee [one-action] kukri **+12** (agile, trip),

Damage **1d6+6** slashing

Melee [one-action] **fist +11** (agile, nonlethal, unarmed), Damage **1d4+6** bludgeoning

Ranged [one-action] heavy crossbow +10 (range increment 120 ft., reload 2), Damage 1d10+2 piercing

Attack of Opportunity (реакция)

Способности Халлода

Грязный трюк [свободное действие] Триггер Холлод наносит критический удар с рукопашной атакой. Эффект Halloд может попытаться пройти тест.Атлетики, чтобы толкнуть или уронить цель своей атаки. Это использует тот же штраф за множественные атаки как нападение, но не считается дополнительной атакой.

Раз и два [два действия] Халлод наносит два удара, один скаждой руки; он обычно атакует первым своим кукри. Если эта первая атака попадает в цель, то цель застана врасплох для второй атаки с кулака). Штраф за многократную атаку применяется к этим атакует как обычно.

Подлый удар Халлода наносит 1d6 дополнительного точного урона застаным врасплох существам.

Ловушки: Халлод установил пару арбалетов для обстрела в этой комнате, с довольно очевидными линии стрельбы, протянувшихся от стены до стены между рядами бочек и ящиков (эти веревки отмечены на карте пунктирными линиями).

Любой идущий через комнату должен пройти Восприятие Сл 15 чтобы заметить спусковой механизм. Те, которые терпят неудачу, вызывают ловушка. Если персонажи останавливаются в зонах с натянутой веревкой, то они активируют срабатывание ловушки. Если персонажи не активируют ловушки Холлод используя Грязный трюк заталкивает ПИ в эти зоны. Кроме того, если персонаж решают пройти по ящикам и бочкам, они должны пройти спас.Рефлексам со Сл 13 или упасть ничком и получите колющий урон 1d4.

Ловушка точно такая же как у входной двери в доме наверху. Ф2.

Награды: у Халлода есть ключ, который открывает ларчик в зоне F6, а ящики здесь не все пусты. Они содержат алхимические предметы на 50 зм. реагенты, которые можно использовать в крафте алхимических предметы, рунический камень, содержащий руну тени(shadow rune), и 2 вечно горящих факела.

Награда XP: привлечение Халлода к ответственности — это важная веха, стоящая за сюжетную награду 80 XP (вдобавок к

нормальному опыту за победу над противником).

Последнее послание: в кармане Холлода записка, написанная на клочке пергамента. Он написана в почерком Вилри, который явно не похож ни на один другой письменности, с которой ПИ столкнулись в приключения до этого момента. Стиль простой и очень суровый, словно самоучка. См. Раздаточный материал выше для подробности последнего послания Вилри Халлоду.

Точка Обмена Расположенный примерно в 5 км от Безумия Этрана, точка на карте Халлода немного больше, чем большая дерево на небольшой поляне. Тут находятся десятки ящиков, почти все они пусты. Но все еще не известно логово главного противника Вилри.

Нераскрытое УБИЙСТВО

В процессе поиска Халлода и обыска его жилища ПИ значительно продвинулись в поисках загадочного отравителя торговца Борта. К сожалению нет никакой информации о истинном закупщике убийства и неясно что значит загадочная буква V.

Если поделится этой информацией с Ролтом, то шериф беспокоится. ПИ раскрыли настоящий заговор с участием секретных агентов и подпольными поставками реагентов. Все произошедшее снимает всяческие подозрения с ПИ и шериф просит их найти истинного виновника преступления. Далее произойдут следующие пара событий: Тамли требует продолжения, и появляется таинственный рейнджер.

Тамли любопытно узнать, что произошло в пещерах под домом Халлода. Она слушает с внимательно слушает рассказ, а костяшки на ее сжатых руках белеют, от напряжения. Она рада, поимке убийцы Борта, но ее беспокоит что заказчик все еще на свободе. После минуту молчания, она спрашивает, как персонажи планируют найти заказчика, ожидая группы продолжить поиск. Если они откажутся, хмурый взгляд пересекает ее лицо, и она достает кошелек для монет предложить им 43 золотых монеты, чтобы продолжить расследование.

Это все ее сбережения, но найти убийцу для нее и остальных значит очень много.

Примерно в это же время (или, возможно, незадолго до того, как герои пойдут в дом Халлода), приходит таинственный рейнджер в город, таща сани с тушей волка. Тело **едкого волка**, того самого, встреченного в начале приключения (если персонажи не закопали его). Рейнджер ищет виновных (см. Запрос на странице 24 для получения дополнительной информации)

Халлод Выжил?

Вполне возможно, что персонажи взяли Холлод живым, пленив его, а не убить его. Если так, то у шерифа Ролт запрет его в сарае и привяжет к столбу, рядом со своим домом. Халлод будет находиться под постоянным наблюдением, пока не прибудет окружной судья, чтобы вершить правосудие.

Игроки могут задавать ему вопросы, но он отказывается говорить много чего до тех пор, пока не начнется мутагенная ломка. Через 3-4 дня он будет готов рассказать все что угодно за дозу. В качестве альтернативы ПИ может получить информацию из Halod или уговорить его раскрыть несколько деталей, используя навыки (скорее всего, дипломатия и запугивание), предмет на ваше усмотрение. В любом случае Halod не слишком важный и на самом деле очень мало знает о планах своего нанимателя. Он знает, что ее зовут Вилри, и что она когда-то жила в Безумии Этрана, но он не знает, когда или почему она ушла. Он познакомился с ней около шести лет назад, когда он случайно наткнулся на нее в лесу. Он встретил ее в лесу, она жарила древесных жуков и собирала пепел. Она пригласила его разделить ее огонь и ее вино. Он был очарован ее странным лицом - у нее большие глаза и заостренные уши, но не так остро, как у эльфа. Они встретились пару раз в следующие несколько месяцев, и пока Холлод был очарован, Вилри никак не отвечала на любовь. Надеясь проявить себя, Халлод начал выполнять небольшие просьбы для нее, и она начала использовать его для контрабанды товаров туда и обратно из Ошибки Этрана через сеть пещер под его домом. Он никогда не знали, где она жила, и со временем они встречались лично все реже

Холлод, последняя партия «крови трупа» должна быть доставлена не более чем через неделю, и это последняя сделка, которая мне нужна от этого жадного ублюдка, Борта. Подложи ему прощальный подарок, это должно гарантировать, что он никогда никому нечего не расскажет о наших делах. Убедитесь, что он получит мой подарок. Доставь реагенты, как только они появятся. Моя работа почти закончена. Ты сможешь, найди в пне свою обычную награду.

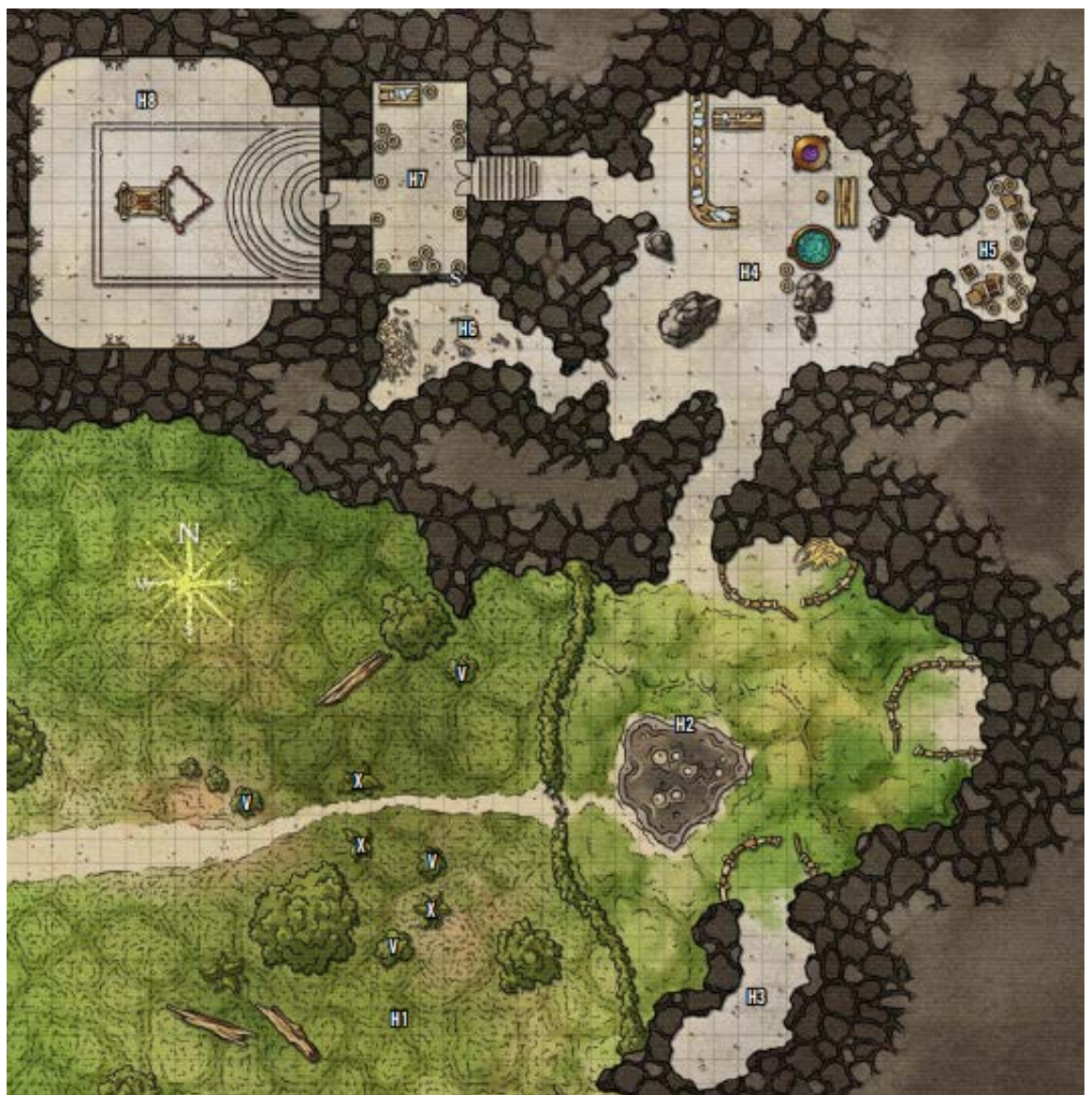
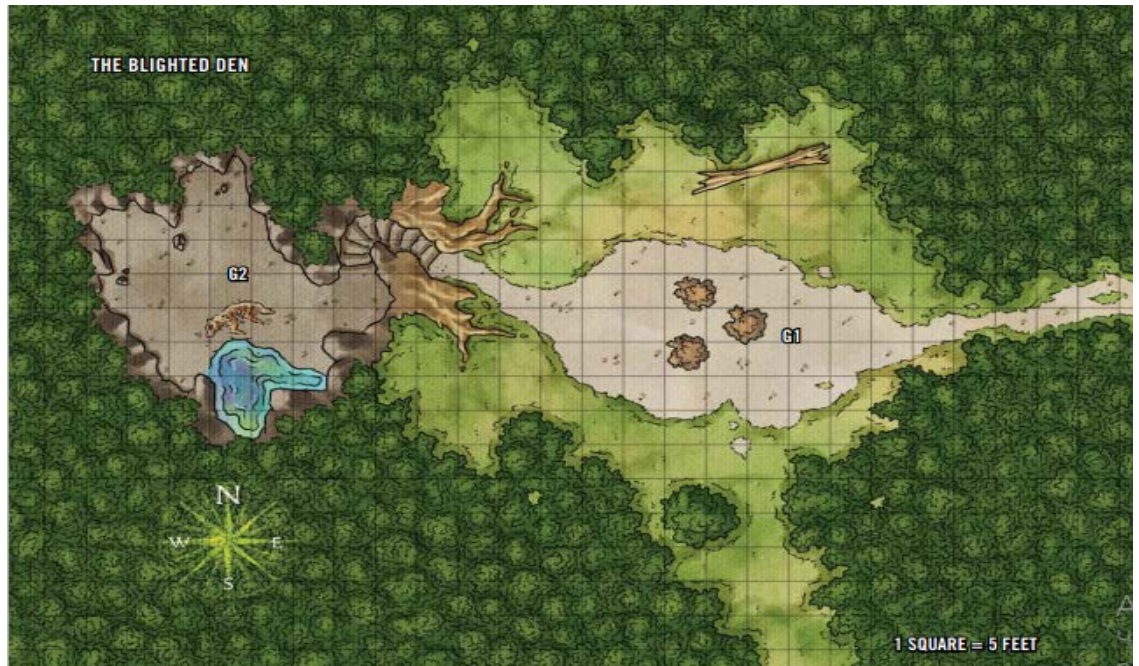
—V

и реже. Он говорит, что Вилри занята; у нее есть важная работа (не то, что Холлод имеет представление, что это такое). Он не виделся в живую, уже больше года, и они общаются только записками, оставленным в их заранее оговоренной точке. Она получает все, что просит; взамен она платит ему и следит за тем, чтобы у него было достаточно его вызывающего привыкание мутагена. Холлод больше не играет роли в этом приключении. Если его оставили под стражей Ролта, его забирает окружной судья в месячный срок для выполнения исправительных работ на всю оставшуюся жизнь.

Тайна ВИЛРИ

Личность и ее история Вилри не самая большая тайна. Но ПИ должны приложить некоторые усилия, чтобы раскрыть ее. В городе много людей, которые достаточно стары, и помнят чуму и страшные времена, которые последовали за ней. В первую очередь Эдра Уайт, Дельма и Тарген Фулст и Флонк. У большинства есть воспоминание о Сильвите алхимик и ее вражде с отцом Болгристом, городским священником. Если по расспрашивать, то они вспомнят, что у Сильвит была дочь по имени Вилри, которая пережила чума, но исчезла через несколько лет. С большей вероятностью источником этой истории будет Тарген Фулст, который рассказывает это как часть истории города, на прогулке. (стр. 12).





ЧАСТЬ 2:

ПРОСЬБА РЕЙНДЖЕРА.

Эта часть приключения может произойти в любое время после прибытия ПИ в город, но желательно по прошествии нескольких дней - возможно, во время расследование смерти Борта. Все начинается, когда Ноала Кессир(Noala Kessir), эльфийка следопыт, приходит в Ошибка Этрана в поисках людей, убивших несколько волков за городом. Она выслеживала зверей, включая их мутировавшего лидера, и с облегчением обнаружил их трупы. Она надеется найти авторов, поскольку думает, что они смогут помочь ей выяснить причину мутации этих животных. Она расспрашивает горожан, пока ее не находит к ПИ. Когда это произойдет, прочтите или перефразируйте следующее.

Женщина в тяжелом коричневом плаще, покрытом нашивными листьями, маршируют к вам, таща простые деревянные санки за собой. Подойдя ближе она подвозит сани и показывает свой груз, тушу волка. Она поворачивается к тебе, под капюшоном плаща можно заметить только обветренные губы и тонкую подбородок. Она резко спрашивает: «Это твоя работа?»

Ноала уже много лет следит за этими лесами, уединившись здесь после сражений в Гоблинский Войнах. Это был конфликт, оставил ее сломленной, но не побежденной. Надеясь найти себя, после всего насилия, она решила помочь здешним людям. Никто в городе ей особо не доверяет, но ей и не нужно их доверие, лишь поддерживает мирные, цивилизованные отношения. Единственный человек, с которым Ноала регулярно видится, это Делма. Они торгуют и Делма ценит то, что эльфийка делает. Она даже обещала дать ей официальную должность в городе, после того как отец покинет свой пост. Ноала с недоверием относится к другим, но сейчас она понимает, одной, тем травмой руки, ей не справится со всем что происходит с заражением в лесу. Она надеется что ПИ помогут ей решить проблему с заразой поселившийся в лесах вокруг Безумия Этрана.

Зараза

В течение последних нескольких лет наблюдается деградация природы в регионе. Все началось с нескольких деревьев и переросло целые поляны мертвых растений, всего за несколько лет. Что еще хуже, животные живущие у таких мест мутировали и стали гораздо агрессивней как к чужакам, так и к местным жителям, без очевидной причины. Единственное сходство во всех участка заражение, то что они начинаются с самых больших и древних деревьев. Ноала не подозревает что все дело в подземных грунтовых водах. Корни вековых деревьев подземлей находят воды загрязненные алхимическими стоками и прочими реагентами из логова Вилри.

Жители Ошибки Этрана лишь смутно догадываются о причинах произошедшего и объясняют это просто погодой или попаданием трупа животного в реку. Ноала понимает, все не случайно и пытается сделать все возможное для защиты людей. Сейчас она уничтожает зараженных животных и наносит на карту участки заражения. Она даже обращалась к Ролту, несколько месяцев назад, вместе с Делмой. Она просила обратиться его к Барону, но шерифу было не до проблем с деревьями. И он демонстративно отказался помогать или даже сообщать о таком.

Сейчас дела обстоят хуже, чем когда-либо. Некоторые растения стали манятся и становится чем-то совсем другим.

ПРОСТАЯ ЗАДАЧА

Ноала опасается, что если она не докопается до сути этой проблемы, зараза скоро распространиться на фермы и поля, рядом с городом и даже дальше. В этот отчаянный час она считает ПИ своим единственным шансом. Представившись, она спрашивает, могут ли они сопровождать ее в лес, где она может сжечь тела волков и поговорить наедине. Если ПИ предпочли бы обсуждать вещи в городе, утилизация трупов волка можно подождать. Предполагая, что они найдут тихое место, чтобы поговорить, прочитайте или перефразировать следующее

Таинственная женщина ведет вас на поляну в лес, недалеко от самого городка, где небольшой костер уже горит в тщательно огороженной костровой яме. Она окидывает назад капюшон, чтобы показать длинные, эльфийские уши и глубокие, изумрудные глаза. Одной рукой начинает тащить труп волка к пламени. Она избегает использовать свою правую руку, которая полностью покрыта кожаной перчаткой причудливой формы. «Эти волки не первые, а я боюсь, что они не будут последними. Что еще хуже,» она кричит, когда она начинает тащить тело Едкого волка к огню», закидает сам лес. Растения и деревья вянут, приносят горькие плоды, которые вызывают тошноту и убивают тех, кто ест их. Если вы были в старом фруктовый саду, вы это видели. Упадок растет, и мне нужна твоя помощь, чтобы остановить это»

Предложение Ноалы простое. Она объясняет, что она знает о заразе и просит ПИ сопровождать ее в умирающие части леса и докопаться до сути. Если персонажи не хотят помогать ей просто так, то она предлагает им услуги учителя. Она может научить их выживанию в лесу и стрельбе из лука. (см. Обучение Ноалы в Правилах и раздел «Награды» на стр. 56).

Любое желание помочь ей сжечь трупы – будет воспринято с радостью, но Ноала отказывается говорить о своей руке, говоря только, что это старая рана. Если нажать, она обещает рассказать, эту историю, но только после того, как с упадком покончено. (См. Запись Ноалы в приложении NPCs Around Town на странице 53 для Дополнительная информация.)

Если персонажи уже победили Халлод, они могут подозревать, что эти болезни и таинственная буква "V" каким-то образом связаны. Ноала ничего не знает о Вилри, а то, что там кто-то заказывал алхимические реагенты, кажется ей маловероятным совпадением. Она предполагает, что поиск причины болезни может помочь найти человека, стоящего за смертью Борты. Если игровые персонажи соглашаются, Ноала предлагает отвести их к ближайшей загнивающий роще утром.

Возможно ПИ стоит собраться в поход, тк самое большое место заражение находится глубоко в лесу. И туда не просто добраться и там не стоит добывать еду.

Если ПИ еще не поймали Халлода, они могут должны сделать это, прежде чем уехать из города, что бы не провоцировать гнев Ролта. Ноала готова ждать ПИ, но она подчеркивает актуальность ситуации.

ЗАБАЖЕННАЯ НОРА

Когда персонажи будут готовы к исследованиям с Ноалой, она договаривается о встрече с ними недалеко от города в местечке «волчьей западня». Ноала появляется с первыми лучами солнца.

Когда все соберутся Ноала объяснит свой план. Она ответит ПИ к ближайшему зараженному участку и позволит им исследовать его. А сама она в это время будет недалеко, устанавливать ловушки на случайно забредших неприятелей, и изучать следы. Если ПИ сомневаются в плане, Ноала настаивает утверждая что она отличный охотник и поисковик, но совершенно ничем не может помочь в ближнем бою. Как только там будет безопасно, она тоже придет и все осмотрит. Путь к месту занимает около Зчасов, и это время нельзя сократить, тропа узкая и на ней не проехать на лошади.

G1. Гнилая Роща,

Первые признаки болезни замечают персонажи на листьях растений. Листья приобрели болезненный оттенок и покрыты коричневыми пятнами. Лес начинает пахнуть сладковатой гнилью, кора с деревьев начинает, отваливается липкими черными лоскутами. Когда ПИ приблизятся к месту назначения, прочитайте или перескажите.

Количество гнили увеличивается с каждым вашим шагом, Ноала останавливается, поворачивается к вам и говорит: «Я уверена, что отсюда и пришли те волки. Где-то впереди их логово, но я оставляю вам возможность, убедиться в этом. Если понадобится моя помощь, позови я буду недалеко. Я установлю ловушки, что бы никто не выбрался отсюда».

Отсюда игрокам нужно только идти вперед в самое сердце зараженной рощи. С каждым шагом земля начинает сильнее хлюпать под ногами ПИ, под слоем мха скрывается липкий сок. Вскоре путь выходит на полянку с высохшими деревьями и гнилыми кустарниками. Чуть дальше под корнями огромного сгнившего дерева виднеется берлога и что-то зловещее в ней.

Куст КровУса

BLOODLASH BUSH CREATURE 2
N SMALL PLANT

Perception +6, tremorsense (imprecise) 30 feet

Skills Athletics +8, Stealth +6

Str +4, Dex +2, Con +4, Int -4, Wis +0, Cha +0

AC 16; Fort +10, Ref +8, Will +6 HP 35,

Resistances bludgeoning 5, piercing 5

Weaknesses fire 5 Speed 20 feet

Melee [one-action] vine +11 (agile, reach 10 feet),

Damage 1d8+4 slashing + **Сочащиеся раны**

Высосать кровь [2действия] Усики куста протягиваются, к цели, на расстояние до 20 футов, Спас.Рефлекс 17 спасает. При провале куст начинает высасывать кровь. Цель получает срабатывание эффекта кровотечения, который уже был на цели. А куст восстанавливает вдвое больше здоровья, чем цель потеряла.

Круговой удар [три действия] Куст крутится на месте, атакуя всех вокруг. Он делает один бросок атаки и сравнивает результат с AC каждого существа в пределах досягаемости ближнего боя, бросив урон только один раз и применив его каждому пораженному существу.

Сочащиеся раны Лозы КровУса вызывают ужасные порезы, которые продолжают кровоточить. Существо, пораженное лозой, 1 постоянный урон от кровотечения (2 при критическом ударе). В отличие от других форм длительных повреждений, этот урон является кумулятивным, до 5 постоянных повреждений кровотечением но его можно остановить, как и любое другое стойкое кровотечение

Существа: В центре поляны – трио небольших кустов шиповника болезненного вида, растут рядом. Если ПИ осматривают кусты с расстояния максимум 30 футов, они могут попытаться Восприятие Сл 18 проверяет, чтобы заметить, что там лежит волк туша на земле между ними, и растения обвили труп своими усикам. Если персонажи

приближаются на расстояние 20 футов, кусты КровУса(bloodlash) сильно трясутся и атакуют.

G2. Грязное логово

Разобравшись с кустами, персонажи могут безопасно исследовать логово под старым, гниющим деревом. Каждый, кто приближается к входу, чувствует, накатывающий резкий запах мокрой и гнилой шерсти из дыры. К сожалению, отверстие не совсем большое, чтобы ПИ могли войти, не вставая на четвереньки. Если ПИ залезут внутрь, прочтите или перефразируйте следующее

Узкий туннель покрыт зловонной грязью. Лаз приводит в тесную берлогу, освещенную мерцающей лужей маслянистой жидкости. В комнате пахнет мокрым мехом и болезнью. Тропа ведет к бассейну, между кривыми и мертвыми корнями деревьев. Там лежит гниющий остов того, что когда-то было действительно гигантским волком. Вокруг него носится пара безволосых мутантов волков. Их тела покрыты большими пустулами и опухольями. Хотя у них нет глаз, они точно чувствуют ваше присутствие, потому что они поворачивают к вам головы и рычат.

Светящийся бассейн обеспечивает в комнате тусклый свет. Без дополнительного света существа, лишенные темное зрение или зрение при слабом освещении считают всех скрытыми. Из-за низкого потолка в этой камере, средние или более крупные существа считают комнату труднопроходимой местностью. Корни и мох свисают с потолка, давая укрытие всем, кто дальше 5 футов, от дальних атак.

Существа: волки-мутанты – последние выжившие из стаи, напавшей на ПИ. Живые здесь, в берлоге с трупом их матери. Они безволосые, безглазые, и их кровь – алхимический коктейль. Они рычат и выжидая, как только в комнате появятся два персонажа атакуют.

Загрязненный бассейн: как только с волками покончено, персонажи могут свободно исследовать светящийся

маслянистый бассейн в центре берлоги. Он не особо глубокий и питается естественным источником, который бьет глубоко внизу земля. Персонаж, преуспевший в Ремесле Сл 15, или проверка Природы или Оккультизма Сл 20, признает, что эта вода испорчена чем-то неестественным. Критический Успех этой проверки показывает, что химические вещества мутагенный по своей природе, заставляя пьющих его изменение, часто по ужасной цене.

Вода источает едкого запаха, и кто угодно кто прикасается к ней, тот замечает странную маслянистую текстуру. Хотя прикоснувшись к ней, хоть раз кожу начинает покалывать, а длительное воздействие быстро вызывает легкое сыпь. Любой, кто достаточно глуп, чтобы пить воду должен попытаться сделать спас.Стойкости со Сл 18 против проглоченного токсина. Персонаж, которому не удастся это спасбросок, заболела 1 в течение 1 часа. Персонаж, который критически провал также получает урон кислотой 1d6.

Награда XP: Обнаружение загрязненного пруда — это важный шаг в раскрытии того, что происходит в лесу; Дайте группе 30 XP за ее открытие.

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ НОАЛЫ

Когда персонажи закончат в зараженном логове, они найди Ноалу, сжигающую пару облезлых волчьих щенков. Тех - отставших, которые не стали входить в логово, когда там были ПИ. Ей интересно знать, что нашли ПИ. Она согласна, что вода эта причина заражения. Но что отравило воду загадка. Ноала не знает пещеру поблизости, которая содержит доступ значительному источнику воды. Без очевидной зацепки Ноала предлагает им путешествовать к самому старому, и большому месту заражения в этих лесах. Этот потребует однодневного путешествия по непролазной глуши. Она предлагает отправиться в путь немедленно, но она будет ждать до утра, если ПИ захотят вернуться в Ошибка Этрана, чтобы отдохнуть.

Волки-мутанты

MUTANT WOLVES (2штуки) CREATURE 3

RARE N MEDIUM ANIMAL

Perception +9; motion sense (precise) 30 feet
Skills Acrobatics +9, Athletics +11, Stealth +9
Str +4, Dex +4, Con +2, Int -4, Wis +2, Cha -2

AC 19; Fort +9, Ref +11, Will +7 HP 45;

Immunities acid, visual effects Speed 35 feet
Melee [one-action] jaws **+11, Damage 1d8+4**
piercing plus **1d6 acid**

Разбрызгивание жижи [реакция] (кислота);
Триггер Существо наносит критический урон по волк-мутанту, находящийся рядом с ним. Эффект Рана вызывает разбрызгивание крови из разорванной пустулы. Агрессор получает урон кислотой 3d6 (DC 19 спас.Рефлекс). Это происходит, даже если нападение убивает волка.

Рвать [one-action] Trigger Волк нанес урон существу своей пастью во время предыдущего действие. Эффект Волк рвет плоть жертвы, нанося 1d6 + 2 рубящего урона и 1 продолжительное кислотное повреждение.

Загон(THE PEN)

Глубоко в лесу к северу от города - заражение больше и старше любого другого. Ноала узнала об этом только после того, как болезнь распространилась. Она отслеживала рост болезни, но она никогда полностью не исследовала этот район. Он является домом для свирепых хищников.

Ноала не знает, что это место было Первый домом Вилри после того, как та покинул Ошибка Этрана, много лет назад. Именно здесь Вилри впервые экспериментировала с книгами матери и изучала основы алхимии. Как только ее эксперименты переросли эти место, она начала искать новый дом и нашла его в комплексе пещер в предгорьях, к востоку, она позже назовет их «Колыбель Злобы».

Теперь она называет свой старый дом Ручкой, а территорию использует для тестирования смесей на растениях и животных, а в последнее время и на людях. Она поручила большую часть работы племени орков. Которых она поработила

несколько лет назад. Самый умный из них тоже стал экспериментировать с алхимией и назвал себя Скульптор.

Путешествие к Загону

Путь к Загону долг и сложен. Если группа надеется прибыть до наступления темноты, они не должны заниматься исследованиями. Приглядывая за группой, двигается максимально быстро. Даже при этом они прибывают, всего час до заката, и они могут подождать до утра.

Когда персонажи наконец, добираются до пункта назначения. То они обнаруживают ту же заразу, как и вокруг волчьего логова. Растения болеют, гниют и погибают. Когда Ноала собирается отправляться в патруль по территории, она даст ПИ по два зелья лечения малых(lesser healing) и два зелья кожи коры(barkskin potions). Потом она уходит в лес на разведку. ПИ могут идти к центру заражения в любое время.

Область заражена намного сильнее чем ПИ видели раньше, и даже могли представить. Проходя по зараженной местности ПИ видят как меняется ландшафт от Умирающих деревьев и гниющей почвы, как вокруг волчьего логова., вначале. До участка полностью мёртвого леса, нет звуков птиц или насекомых, все растения высохли, в воздухе висит зловоние. Путь по каждому участку занимает по двадцать минут.

Наконец, персонажи попадают в третью зону, где небольшие деревья и кусты, кажется, вернулись к извращенной жизни. С их листьев капает маслянистый сок, ветви их кривые, а кора напоминает кожу. Бубоны на растениях излучают свет и мушки роятся вокруг них. Если прихлопнуть мушку, она вспыхнет небольшим, безопасным, зловонным пламенем. Их путь к центру по этому месту занимает около часа, но успешная проверка выживания 17 позволяет найти следы и добраться за 30 минут.

. Н1. Стражи леса

Загон выдолблена в склоне холма, рядом . поле с кустами ядовитой ежевики. Есть только один путь мимо кустов стражей

посаженных Вилри. Когда ПИ приблизятся, прочтите или перефразируйте следующее.

Чем ближе к центру заражения, тем менее привычными становятся растения. Они словно движутся, если пройти мимо. Впереди стена из зарослей ежевики с колючим стеблем в центре куста.

Колючая Арка - это вход в само Ручку, но прежде чем ПИ смогут добраться до него, они должны пройти мимо нескольких выращенных лесных стражей. Они растут, что бы отгонять непрошенных гостей.

Существа: около ворот собрались четыре Цепких лозы(vine lashers) (каждый обозначен на карте буквой V). Это маленькие ползучие растения, каждое с одним большим упругим усиком. Усик может тянуться и хватать. Эти растения ждут возможности атаковать, когда персонажи не приблизятся, что бы удерживать их в ловушке как можно дольше (см. «ловушка» ниже).

Цепкая лоза

VINE LASHER CREATURE 0

N SMALL PLANT

Perception +4, tremorsense (imprecise) 30 feet

Skills **Athletics +6**, Stealth +5

Str +2, Dex +3, Con +2, Int -4, Wis +0, Cha +0

AC 16; Fort +6, Ref +7, Will +4 **HP 15** Speed 25 feet

Melee [one-action] vine **+7** (agile, finesse, **reach 10** feet), Damage **1d8+2** + **Захват**

Слабый захват: Когда лоза хватается за цель, то она не запрещает ей перемещаться, а повышает ложность прохождения по местности на один шаг. С обычной местности до трудно проходимой. Две лозы, держащие одну жертву на два шага, до очень трудно проходимой местности. При этом сам куст придвигается за жертвой, находясь всегда в 10 футах от нее.

Ловушка: есть три больших красивых куста, именуемых Ядовитым цветением(poison blooms) (каждый обозначен на карте значком «х»). Если не растительное существо приближается в предел 10 футов к любому из этих ядовитых кустов, то каждый из трех кустов выпустит облако **Дурманящего газа**(20футовая сфера). Ядовитый газ остается в области в течение 1 минуты, а Ядовитому цветению нужно 10

минут чтобы перезарядиться, прежде чем они смогут снова выпустить этот газ.

Дурманный газ

Mindfuddle Gas (яд, вдыхаемый);

СпасСтойкости DC 15

Максимальная продолжительность 6 раундов;

Уровень 1 одурманенный(stupefied) 1 (1 раунд);

Уровень 2 одурманенный 2 (1 раунд);

Уровень 3 1d4 ментального урона(mental), одурманенный 2, и замешательство (confused) (1 раунд)

Шипастый ирис: Остается последнее препятствие перед входом в Ручку, Шипастый ирис. Арка из колючих растений заросла Ирисом, который закрутился по часовой стрелке. В проеме не видно ни ручки и замочной скважины. Вместо этого проем откроется если единственную ветку, растущую против часовой стрелки, повернуть в правильную сторону. Что бы понять это и найти правильную ветку нужно пройти проверку Природы 18 или Внимания 23. ПИ могут получить бонус на бросок +2, если будут двигать ветки, но каждая попытка будет причинять им 1урона. Как вариант, игроки могут просто взломать дверь или сжечь. **Шипастый ирис** имеет твердость 5 и 50 очков жизни. Урон от огня игнорирует твердость двери.

Награда XP: если ПИ откроют проход не уничтожив **Шипастый ирис** наградите отряд 10 XP

Н2. Двор

По ту сторону стены из ежевики двор. Виднеются три большие деревянных загона и пруд с бурлящей жижей. Чахлая лошадь стоит в одном загоне, а другой загон заполнен роем гигантских крыс, покрытых белыми волдырями. Третий загон выглядит пустым, но похоже на небольшую пещеру расположен на склоне холма. Есть и другой вход в холм, пещера на севере.

В этом дворе орки держат свои наиболее успешные эксперименты. Но мутанты не всегда послушны, особенно когда можно легко убежать. Все может развернуться чуть иначе, если персонажи дадут много

времени на подготовку оркам, например если начнут прорубаться через изгородь.

. Существа: В этой области есть два **батрака орка** и мутанты в загонах. Если персонажи застанут орков врасплох, они увидят как один из орков зачерпывает ведро жижи из пруда, а другой подходит к загону с лошадью (самый северный на карте). Когда начинается бой, первый орк бросает ведро в ближайший ПИ, дальняя атака с +4 бонус, который наносит 1d6 кислотного урона плюс 1 продолжительного урона кислотой. Затем он бросается в атаку. Тем временем, второй орк открывает клетку с лошадью.

Если игровые персонажи предупреждают орков о своем приближении. Один орк стоит у двери загона с лошадью, другой сидит на клетке с крысами. В тот момент, когда дверь взломана, орки открывают свои клетки, делая этот бой особенно опасным. Открытие клетки требует 2 действий (одно для разблокировки замка, а вторая открывает дверь).

Батрак орков

ORC BRUTE CREATURE 0

CE MEDIUM HUMANOID ORC

Perception +5; darkvision Languages Orc

Skills Athletics +5, Intimidation +2

Str +3, Dex +2, Con +3, Int -1, Wis +1, Cha +0

Items shoddy breastplate, javelin (3), orc knuckle dagger (2)

AC 15; Fort +6, Ref +4, Will +2 HP 15

Ferocity [reaction] Speed 25 feet

Melee [one-action] orc knuckle dagger **+7**

(agile, disarm), Damage **1d6+3** piercing

Melee [one-action] fist **+7** (agile, nonlethal),

Damage **1d4+3** bludgeoning

Ranged [one-action] javelin **+4** (thrown 30 feet), Damage **1d6+3** piercing

Северная клетка: в этой клетке находится боевой конь. Над которыми экспериментировали орки недавно. Несмотря на их попытки и полуголодное состояние зверя, он верен им. Его плоть закаменела, а его копыта кажутся металлическими. Как только клетка лошади открыта, она устремляется вперед нападать. Если по каким-то причинам двери нет открывается, лошадь становится очень

взволнованной. Лошадь будет пытаться разбить двери и защитить хозяев.

Каменная лошадь

STONE HORSE CREATURE 2

UNIQUE N LARGE ANIMAL

Perception +6; low-light vision, scent (imprecise) 30 feet

Skills Acrobatics +5, Athletics +10

Str +4, Dex +1, Con +5, Int -4, Wis +2, Cha -1

AC 16; Fort +11, Ref +5, Will +8 HP 30;

Resistances **physical 5** (except bludgeoning)

Speed 30 feet

Melee [one-action] hoof **+10**, Damage **1d8+4** bludgeoning

Крушащие копыта. Копыта каменного коня как твердые, как железо. Если лошадь критически ударяет копытом, броня цели также повреждается, атака, наносит такой же урон броне, как и цели (прочность применяется как обычно). Если цель использует блок щитом, против критического удара каменной лошади при атаке копытом, считает твердость щита на 5 единиц ниже до (минимум 0).

Восточная клетка: между столбами этой клетки натянута проволока, удерживающая крупных крыс. Из этих крыс пытались сделать опасное оружие, чтобы сокрушить город с их помощью.

Ледяные крысы(2штуки)

ICY RATS (2) CREATURE 0

RARE N SMALL ANIMAL

Perception +5; low-light vision, scent (imprecise) 30 feet

Skills Acrobatics +5, Athletics +3 (+5 to Climb or Swim), Stealth +7

Str +1, Dex +3, Con +2, Int -4, Wis +1, Cha -3

AC 16; Fort +6, Ref +7, Will +3 HP 15

; Immunities cold; Weaknesses fire 5 Speed 30 feet, climb 10 feet

Melee [one-action] **jaws +7** (agile, finesse), Damage **1d6+1** piercing plus **1 cold** damage

Ледяная смерть Когда ледяная крыса убита, ее тело взрывается. взрывом замороженного меха и костей, нанося **2d4** урон холодом всем соседним существам (DC 14 спас.Рефлекс.)

Южная клетка: эта клетка кажется пустой, но пол усыпан костями предыдущих жители и остатками еды, которой кормили их. В задней стенке проход, которая ведет в зону НЗ.

Ловушка: большой пруд токсичной жижи в центр этой области представляет опасность для всех, кто приближается. Произвольно определите направление ветра на начало боя броском 1d8; результат 1 означает ветер дует северный, 2 - северо-восточный и так далее, двигаясь по часовой стрелке до 8, что означает, что ветер дует на северо-запад. Пары особенно сильны в указанном направлении, создавая тянущийся линию 20 футов от пруда. Любое существо, которое находится на пути у паров получает урон кислотой 1d4 и должен преуспеть в спас.Стойкости со Сл 18 или заболеть 1(sickened) (попадание в прут или вход в него дает дополнительную 1d4 кислотного урона в дополнение к обычному эффекту). Каждый раунд проверяйте, не меняется ли ветер немного, бросив 1d8; по результату 1-2, ветер смещается в одну сторону по часовой стрелке (с с юга на юго-запад, например), в результате 3-6 он остается прежним, а при результате 7-8 сдвигает в одном направлении против часовой стрелки.

Независимо от направления ветра и кислоты пары, любой, кто находится рядом с токсичным прудом, в начале хода получает урон кислотой **1d4**.

НЗ. Черная пещера

Эта клетка кажется пустой, но позади нее есть расщелина. ведущая в небольшую пещеру. Там живет еще одно экспериментальное существо, огненный леопард. Он результат недавних экспериментов, пока его еще не смогли приручить, поэтому они не выпустили его. Он не атакует сразу, когда открывают клетку. Он отлеживается в пещере, страдая от пережитых экспериментов, проведенных над ним орками. Когда ПИ войдут в пещеру, прочтите или перефразируем следующее.

Проходя в глубь пещеры, вы замечаете клубящиеся облака дыма. Там вы дыму, свернувшись калачиком, лежит большая кошка. По коту проносятся

всполохи пламени, и доносится слабое рычание переходящее в жалобный вой.

Существо: Огненный леопард испытывает сильнейшую боль и не будет атаковать первым. В бою он будет всячески пытается убежать, и бежать боя и боли. Персонаж, обученный природе, может подойти к леопарду и успокоить его удачной DC 14 проверкой навыка дипломатии (если персонаж вкачено Дикое сочувствие(Wild Empathy)) или проверку умения Природы со Сл 19. А критический провал в этой проверке заставляет леопарда атаковать.

Хотя огненный леопард не подпускает к себе. И любой, кто пытается прикоснуться к нему получает 1 урона от огня, персонажи все же могут облегчить страдания животного, если они сначала успокоят его. Наиболее очевидно, бедняга нуждается в воде. Но все, что он пытается выпить, быстро испаряется от жара леопарда. Сначала охладите воду, морозным лучом или подобный эффект позволяет леопарду чтобы растворять лед, прежде чем пить. А успешная проверка медицины со Сл 15 показывает, что леопард тоже был ранен, вероятно, орками, когда они дрессировали его. Исцеление огненного леопарда восстанавливает 3 единицы здоровья, до полного выздоровления.

Если игровые персонажи напоят леопарда и залечат его раны, его самочувствие значительно улучшается. На данный момент он просто хочет сбежать из этого места. Если ПИ позволяют, леопард рванет из клетки во двор, через стену и в лес. В качестве альтернативы ПИ могут попытаться пересадить леопарда в новую клетку, но это можно сделать только после исцеления. Оно все еще не доверяет героям, и прикосновения шкур наносит 1ед урона огнем. Шанс на успех здесь решать вам, но это должно как минимум включать несколько проверок навыков.

Если персонажи освободят леопарда, они может увидеть его снова. Если персонажи обладают подходящими чертами, они могут приобрести уникальное существо как животное компаньона (см. раздел "Правила и награды" на стр.57 для подробностей).

Пылающий леопард

FIERY LEOPARD CREATURE 1

UNIQUE N MEDIUM ANIMAL

Perception +6; low-light vision, scent (imprecise) 30 feet

Skills Acrobatics +8, Athletics +6, Stealth +8

Str +1, Dex +3, Con +1, Int -4, Wis +1, Cha -2

AC 17; Fort +6, Ref +8, Will +4 **HP 20** (currently 17);

Immunities fire; Weaknesses cold 5

Speed 30 feet, climb 20 feet

Melee [one-action] jaws +8 (finesse), Damage **1d8+1**
piercing plus **1** fire plus **grab**

Melee [one-action]claw **+8** (agile, finesse), Damage
1d4+1 slashing plus **1** fire

Огненная шкура: за каждую попытку схватить леопарда агрессор, получает 1д4урона огнем. Если леопард хватает цель, то наносит ей 1д4урона огнем.

Награда XP: если персонажи успокаивают огненного леопарда и отпускают его, наградите группу 30 XP.

Н4. Лесная лаборатория

Яркий свет снаружи сменяется мерцающим светом фонаря, в узком проходе, вырубленном в склоне холма. Вдруг проход открывается в широкую естественную пещеру с рядом больших столов на дальней стороне комнаты. Серия алхимических экспериментов, большинство бурлящих и пенящихся, в процессе приготовления стоят н рабочем столе.

Эта комната - основная алхимическая мастерская. Именно здесь орки используют смеси, посланные им Вилри. Скульптор недавно начал проводить свои эксперименты, со смесями; Вилри не знает этого.

Существа: Здесь пара орков, братья которые помогают Скульптору, наблюдая за котлами и реакциями, пока они медленно кипят и пузырятся. Они находятся рядом с рабочими столами, когда ПИ входят, Орки сразу впадают в ярость и атакуют. Кроме того они используют алхимическое оружие, которое у них есть, Орки предпочитают хватать со столов случайные пузырьки и бросать их в ПИ (см. Опасности ниже).

Ловушка: столы активно уставлены реактивами для приготовления смесей, алхимическими полуфабрикатами и другим опасным оборудованием. Если оставить реактивы без присмотра, то через десять минут реактивы загораются; орки-алхимики умеют использовать это оборудование в любых целях.

Существам, находясь рядом со столом, можно схватить смесь, а вторым действием бросить или как то иначе использовать её. Посмотрите таблицу и узнайте, что за зелье в руке. Так же **15** проверка **Ремесла** позволит примерно оценить действие смеси, когда берешь зелье. При удачной проверке можете дважды кинуть по таблице и выбрать лучший результат. Орки-алхимики всегда кидают дважды и выбирают лучшее.

Персонажи могут перевернуть стол или котел (атлетика 15). Тогда все существа на соседних клетка с зоной поражения получают случайный эффект по таблице. При этом нужно пройти тест 18спас.Рефлекса и на критическое значение избежать попадания смеси. А персонаж который проваливает спас бросок получает эффект от двух смесей, критический провал дает эффект трех смесей. После опрокидывания стола с него нельзя больше ничего схватить. Если перевернуть котел, то эффект зелья бурлившего в котле утраивается (x3). И можно уменьшить эффект в двое при удачном спас.Рефлекса 18. (смесь в казане определяем броском по таблице, если проци спас от зелья лечения, то исцеление уменьшается так же, нельзя увеличить или уменьшить эффект от бомбы-липучки.)

Награды: В дополнение к снаряжению ПИ могут найти сохранившиеся зелья. На каждый стол или котел, оставшийся после боя, нужно кинуть проверку по таблице и определить, что на нем находится. Проверка ремесла 15 позволит опознать зелье, для каждого зелья(один стол одно зелье, определение для каждого предмета свое). Так же можно собрать не использованные реагенты, они будут стоять около 20золотых.

Орк алхимик(2штуки)

ORC ALCHEMISTS (2) CREATURE 2

CE MEDIUM HUMANOID ORC

Perception +6; darkvision Languages Orcish

Skills Acrobatics +7, Athletics +6, Crafting +9, Stealth +7

Str +2, Dex +3, Con +3, Int +3, Wis +0, Cha –1

Items lesser acid flask (2), lesser alchemist's fire (2), lesser bottled lightning (2), minor elixir of life (2), orc knuckle dagger

AC 17; Fort +9, Ref +9, Will +4 HP 30 Ferocity [reaction]

Speed 25 feet

Melee [one-action] orc knuckle dagger **+8** (agile, disarm), Damage **1d6+2** piercing

Melee [one-action] fist **+7** (agile, finesse, nonlethal, unarmed), Damage **1d4+2** bludgeoning

Ranged [one-action] alchemical bomb **+9** (range increment 20 feet, splash), Урон зависит от бомбы

Таблица случайной смеси.

d20 Результат

1–4 Незаконченная смесь (без эффекта)

5–9 Огонь малого алхимика(Lesser alchemist's fire)

1d8 урона огнем, 1 продолжительный урон огнем и 1 огненный урон брызгами

10–11 Колба с малой кислотой(Lesser acid flask)

Наносит 1 урон кислотой, 1d6 продолжительного урона кислотой и 1 кислотный урон брызгами

12–13 Малая бутилированная молния(Lesser bottled lightning) наносит 1d6 урона электричеством, 1 электрический урон брызгами, и делает цель застигнутой врасплох.

14–15 Флакон с мелким морозом(Lesser frost vial)

наносит 1d6 урона холодом, 1 урон брызгами холодом, и дает цели штраф -5 футов к Скоростям до конца ее следующего хода.

16–18 Маленькая бомба-липучка(Lesser tanglefoot bag)

дает цели штраф -10 футов к Скоростям на 1 минуту, и при крит.попадании цель получает состояние "обездвижен",

19–20 Малый эликсир жизни(Minor elixir of life)

восстанавливаете 1d6 Очков Здоровья и получаете бонус предмета +1 к спасброскам против болезней и ядов на 10 минут

Н5. Пещера хранения

Эта область используется в основном для хранения алхимических приборов и реагентов. Заметно, что большинство бочек и ящики довольно старые, и оборудование в лаборатории выполнено в едином стиле и выглядит так, как будто когда-то это его хранили здесь. На самом деле Вилри

оставила все это в прошлом, когда переехал в Колыбель Злобы много лет назад. Скульптор и его помощники начали экспериментировать с шесть месяцев назад, и организовал лабораторию для изготовления эликсиров, бомб и другие алхимические инструментов. Оборудование здесь старое, но весьма ценное для правильных покупателей. Если ПИ вернуться с повозкой, они могли все это забрать и продать. Максимальный стоимость зависит от вас, но оно должно быть не более около 100 зм, а ПИ придется ехать в Алмас или другой крупный город, чтобы найти такого богатого покупателя. В качестве альтернативы они могли продать все это Делме или Тамли за четверть его стоимости.

Н6. Яма для отходов

Дверь из лаборатории в эту зону заперта. на простую деревянную планкой со стороны лаборатории. Также есть секретная дверь, ведущая в камеру. Логова Скульптора (зона Н7). Эта дверь скрыт с обеих сторон и может быть найден только поиск в этом квадрате и успешный DC 22 Проверка Восприятия. Пещера усыпана мусором, таким как кости и сломанное оборудование.

Награды: среди костей разбросано несколько безделушки, в том числе низкокачественный кинжал из холодного железа(low-grade cold iron dagger), талисман волчий клык(wolf fang talisman) и 8 зм в монетах разного номинала

Н7. Логово скульптора

Самый северный проход, выходящий из лаборатория заканчивается лестницей, ведущей к массивная двойным дверям на запад. Сделаны двери из крепкого дерева и обиты железом, и покрыты грубой не законченной резьбой. Тот кто изучает резьбу может сказать, что эту работу начали много лет назад. И несмотря на незаконченность работы, она напоминает резьбу на старых домах в Ошибке Этрана. Двери не заперты. Этот зал - логово Скульптора, орка. кто управляет Загоном. Когда Вилри поручила им основаться здесь несколько лет назад, орки сильно возмущались, они хотели оставаться бандитской шайкой. Но со временем им понравились полученные возможности.

Лидер банды назвался Скульптором и сам стал экспериментировать, планируя превзойти Вилри.

Существо: С наибольшей вероятностью Скульптор услышал бой через дверь и знает, что ПИ идут. Если это случается, он стоит у двери в зону Н8, когда ПИ входят, готовы к открыть дверь и убегает к КровоСлизь. Это его последний эксперимент. И он рассчитывает с его помощью справиться с нападающими. В любом случаи он не хочет сражаться в этой комнате, а хочет убежать.

Скульптор

THE SCULPTOR CREATURE 4

UNIQUE CE MEDIUM HUMANOID ORC

Perception +9; darkvision Languages Common, Orcish

Skills Acrobatics +9, **Crafting +13**, Diplomacy +8, Medicine +9, Stealth +9

Str +1, Dex +3, Con +3, Int +4, Wis +1, Cha +0

Items crafter's eyepiece, lesser bomber's eye elixir, orc knuckle dagger, studded leather armor

AC 21; Fort +11, Ref +11, Will +7 **HP 54**

Ferocity [reaction](когда вы получили урон хп меньше 0, у вас становятся 1хп и умирание +1)

Speed 25 feet

Melee [one-action] orc knuckle dagger **+7** (agile, disarm), Damage **1d6+1** piercing

Melee [one-action] fist **+9** (agile, finesse, nonlethal, unarmed), Damage **1d4+1** bludgeoning

Ranged [one-action] alchemical bomb +12 (range increment 20 feet, splash), Damage varies by bomb

Алхимия Скульптор использовал свои алхимические способности, что бы подготовить 4 малых алхимических огня, 2 малых эликсира жизни, и 4 флакона для малой заморозки. Это настои. Он может потратить действие, чтобы создать дополнительный пузырек любого из них, так же молнию в бутылке малую или малую бомбу липучку(все это есть в таблице случайных смесей, см выше).

Быстрый бомбардировщик [одно действие]

Скульптор может использовать действие, чтобы достать бомбу, а затем нанести ей кинуть.

Скульптор - хитрый враг, который останется в битве пока все идет по плану, но он будет пытаться бежать когда начнет проигрывать. Если он выпустит Кровослизь в (область Н8) против персонажей, он остается в сражении, пока его приспешник принимает на себя основной удар. Закидывая ПИ бомбами всякий раз, когда он может. Когда вариантов нет, он пытается убежать из Загона, уходя через мусорную яму, или через лабораторию, мимо клеток и в лес. Если его ранят до половины Хитов или меньше, он не убегает; Ноала замечает его как он убегает и преследует его. Если у Скульптора больше, чем половина его Хитов осталась, то он ранит Ноалу алхимическим огнём и ловит ее бомбой-липучкой, что позволит ему сбежать. Если это случается, он сбегает к Вилри и может быть позже найден где-нибудь в Колыбели Злобы (вероятно, в лаборатории).

Награды: в дополнение к снаряжению и вещам, которые надеты на Скульпторе, есть несколько других важных вещей, которые можно найти в этой комнате. Небольшой запас монет на сумму 18 зм и прекрасный набор серебряных пластин стоимостью 30 зм лежат на столе.

В этой комнате также есть свод ценной информации о том, какие планы Вилри воплощает в жизнь. Большинство текстов написано орками, поскольку это записи Скульптора, о различных экспериментах, которые он проводил, последние несколько месяцев. Почти все они включают постоянные изменения под действием мутагенов. (см. Правила и награды на стр. 56 для получения дополнительной информации). Многие эксперименты были успешными, но они обзаводились побочными явлениями. Становились слишком дикими, их нельзя использовать как подручных. Около двух месяцев назад что то изменилось. Вилри перестала ставить задачи для экспериментов, без объяснения причин. Но Скульптор возложил на себя задачу продолжить изыскания. Замета как часть его мутантов сбежали. Одна из последних заметок говорит: «Коагулянт, наконец, обретает форму. Это может быть не то, о чем она просила, но она обязательно будет

впечатленна! Когда он будет готов, я отнесу его в Колыбель Злобы и сам покажу хозяйке.

Все это можно раскрыть, потратив несколько часов просматривая записи Скульптора, хотя в общих чертах это можно узнать за час или около того при успешной проверке Ремесла со Сл 15. Любой персонаж, исследующий заметки, должен быть пройти проверку Восприятия со Сл 18, чтобы заметить необычный записи: около 3 лет назад Вилри приказала оркам поймать человека. Этот человек был помещен в крытую землянку в лесу и подвергся воздействию смеси, которую Скульптор называет Виридиановым(viridian) паром. Ниже примечание гласит: «Человек умер в агонии менее чем за сутки. Мы сожгли его тело и закопали землянку в соответствии с инструкциями ».

Награда ХР: после победы ПИ над Скульптором и изучения его ей наградите группу 30 ХР.

Н8. Настоящий эксперимент

С того момента, как дверь в эту зону откроется, плач и стоны слышны из этой комнаты, где человек привязан к большой стойке. Его плоть местами отсутствует, заменена с большими стеклянными и металлическими колбами, которые кажется, извлекая из него кровь, смешивая эту кровь с реагентом, чтобы преобразовать ее, затем перекачивают кровь обратно в бедного человека. На стенах комнаты ПИ могу увидеть кандалы, прикрепленные к стенам, где пленники, должно быть, проводили свои последние минуты.

Существо: Опасность здесь - недавно созданная КровоСлизь, которую Скульптор создал, извлекая кровь нескольких гуманоидов и смешивание ее с супом из алхимических реагентов. Слизь пока прячется внутри человеческого пленника, где пожирает его кровь, смешанную с алхимической субстанцией.

Скульптор может управлять слизью с помощью едкого спрея, который сейчас стоит на столе в комнате. Любой кто подойдет к человеку заставит слизь

вырваться и напасть на окружающих, жажда большей крови.

Если Скульптор сбежал сюда то он выпускает кровослизь и заставляет ее подчиняться, и настраивает на ПИ. Для этого он использует специальное средство, всего 3 заряда, три потки, пройти тест ремесла 19. Проверка аналогична проверке Управлению животными из навыка Природа

Жертва в этой камере слишком травмирована, чтобы быть спасенной, тем более что Кровослизь забирает последний его капли крови, покидая его тело. Это был фермером по имени Пиндро с окраины Ошибки Этрона. В этой комнате мало что можно узнать. Но одно важное исключение: старая карта ведущая в западные холмы через старое сухое дерево, под которым проходил бартер с Холлдом. Последняя точка помечена как Колыбель Злобы, это текущее логово Вилри. Теперь у ПИ достаточно информации, что бы выследить ее.

Награда XP: завершение работы с Загоном является основным достижением, для ПИ. Они должны быть награждены сюжетная награда в размере 80 XP. А ужасные эксперименты на этом подошли к концу.

Опрос Ноалы

Разобравшись с существами в Загоне, персонажи могут встретиться с Ноалой снаружи. Она предотвратила побег несколько мутантов-животных, но не всех и это не очень страшно (если только Скульптор сбежал, как отмечено в области Н7).

В любом случае ей хочется знать о произошедшем, области Заражения. Рассказ ПИ сильно беспокоит Ноалу, но она с облегчением узнал, что орки больше не будут проводить эксперименты в ее лесу. К сожалению, Ноала не верит, что эта одна лаборатория могла нести ответственность за все болезни, которые распространились в лесу. Она подозревает, что Вилри в конечном итоге виновна во всем, и она умоляет ПИ предать алхимика правосудию «ради Борта, если бы не ради леса».

Если игровые персонажи попросят Ноалу сопровождать их к Злобе Колыбель,

она смущена, но в конечном итоге отказывается, цитируя что ее место в лесу. Пока эта угроза не будет устранена, сохранение леса в безопасности – ее долг. Она желает ПИ всего наилучшего и обещает поделиться некоторыми секретами леса с ними через обучение по возвращении (см. Обучение Ноалы в раздел «Правила и награды» на стр. 56).

КровСлизь

BLOOD OOZE CREATURE 4

N LARGE MINDLESS OOZE

Perception +8, motion sense 60 feet, no vision
Skills Athletics +13, Stealth +4 (+12 if hiding inside a dead body)

Str +5, Dex –4, Con +5, Int –5, Wis +0, Cha –5

Infuse Corpse [одно действие] Кровавая слизь может проникать в раны трупа, вытесняя его естественная кровь. Он может вырваться из трупа как свободное действие

AC 12; Fort +15, Ref +6, Will +6 HP 90;

Immunities critical hits, mental, precision, unconscious, visual

Сгусток [реакция]; Триггер КровСлизь повреждается колющей или рубящей атакой. Эффект Кровяная слизь образует сгусток вокруг раны, уменьшая полученный урон на 5 (до минимум 0).

Запас крови Каждый раз, когда существо, находящееся рядом с кровослизью, получает урон от кровотечения, кровослизь восстанавливает количество хитов, равное нанесенному ущербу.

Speed 10 feet, climb 10 feet

Melee [one-action] pseudopod +15 (reach 10 feet),
Damage 1d12+8 bludgeoning plus 1d6 длительный

кровотечением

Всасывание жизни [два действия] Кровослизь вытягивает кровь из ближайших существ, заставляя их плоть лопаться и кровоточить, а кровь всасывается слизью. Каждое живое существо в пределах 15 футов получает рубящий удар 3d6 урон (DC 21 базовый спас.Стойкости). Кровяная слизь восстанавливает количество хитов, равных половине урона нанесенного урона одному существу(выбираем наибольший урона).

На удивление тяжелый финальный бой, по ощущениям. Это конец второй части.

ЧАСТЬ 3:

В ЛОГОР ВИЛРИ

После зачистки Загона, ПИ очевидно, понимают, что Вилри ответственна не только за заказ убийства торговца Борты. А так же за мутантов и заражения, появившиеся в окрестностях Ошибки Этрона. Теперь герои должны отправиться в логово и привлечь злодейку к ответственности.

КОЛЫБЕЛЬ ЗОБЫ

Примерно в двадцати милях к западу от Ошибки Этрона находятся предгорья на краю «гор Пяти Королей». А несколько лет назад именно здесь Вилри обнаружила небольшой военный отряд орков, живущих в сложной пещерной системе расположен в узкой известняковой долине, оставленной пересохшей рекой, в древности. В глубине эти пещеры, Вилри нашла кристаллы, и другие реагенты, которые оказались бесценным в ее исследованиях. Она использовала свою алхимию, чтобы поработить орков, убивая их вождей и назначая более подходящих кандидатов. В последующие годы она превратила пещеры в небольшую крепость, где она могла практиковать алхимию и планировать Погибель Ошибки Этрона. Она назвал крепость Колыбель Злобы, как здесь что она вынашивала свою ненависть к людям. Убивавшим ее мать и сделавшим ее изгоем.

Теперь, накануне ее мести, персонажи обнаружили ее логово. Внутренняя часть крепости Вилри (участки I5 – I17) освещена коптящими факелами. Стены каменные и потолки около 9 футов в высоту. Логово орков (области I3 и I4) не освещено, как и естественные пещеры в глубине (участки I18 и I19). Вилри в самом тайном святилище (область I20) освещено светящимися кристаллические образования, выстилающие стены пещеры

I1. Ворота

Руководствуясь картой из убежища Халлода и подсказками полученными в Загоне, ПИ могут найти Колыбель зобы. Она расположена в 7-8 часах в пути от городка, но это расстояние можно пройти на лошадях за 5 часов, если получится раздобыть лошадей.

Указания из лаборатории орков ведут к предгорья далеко к западу от Безумия Этрона. Здесь, в тень Гор Пяти Королей, множество небольших холмов и ущелий, но дорога ведет к одна конкретной долине: месту под названием «Колыбель Злобы». Впереди долину пересекает деревянный частокол; а гигантская двойной дверью в центре. За этой стеной сторожевая вышка, и сложно сказать, есть ли стороже на вышке.

Игроки могут проникнуть за частокол различными способами. Но если орки заметят их и забьют тревогу, внутри будет намного сложнее. Деревянные стены частокола 15 футов высотой, а вершины заточены. На них легко накинуть крюк кошку, но стражи это быстро заметят. Ворота закрываются на Збольшие запорные балки, перемещение каждой из них требует проверки Атлетики 15. Скалы, обрамляющие деревянный забор состоят из неустойчивого камня. ПИ могу пробраться по каменной стене, но должны пройти проверку Акробатики 15, что бы не вызвать схода каменной лавины, который точно заметят охранники.

Охранники, не следят за скалами, что дает персонажам легкий проход, если они не устраивают лавину. Они не особо хорошо выполняют свою работу, они раз в несколько минут оглядывают частокол, зная что находятся довольно далеко от населенных пунктов. В любом случае персонажам прошедшим через изгородь нужно проходить проверку скрытности 19, что бы не вызвать тревогу. В области I6 написано, что будет если тревога поднимется.

I2. Охраняемый двор

За частоколом - вытопанный двор. У южной каменной стены расположилась приземистая деревянная хижина с соломенной крышей. А напротив нее каменная крепость, встроенная в северную стену, с двух этажной сторожевой башней у стены. Окна бойницы угрожающе, смотрят на двор со стен каменной крепости.

Эта область является домом для орков, которые служат Вилри.

Существа: Днем обычно двое орков сидят во дворе. Они отдыхают или готовят пищу. Ночью орки более активны и находятся в четвером во дворе. В любом случае атаки они не ожидают. Если была поднята тревога 9 из 10 орков здесь, включая Лорда Нара(Nar), но нет Серокрыла(Graytusk) ожидающего в сторожевой башне. Все орки обнажили оружие и готовы к бою, ожидая противников из ворот, если дежурные из башни 16 не сказали иначе.

Батрак орков от 2 до 9

ORC BRUTE CREATURE 0

CE MEDIUM HUMANOID ORC

Perception +5; darkvision Languages Orc

Skills Athletics +5, Intimidation +2

Str +3, Dex +2, Con +3, Int -1, Wis +1, Cha +0

Items shoddy breastplate, javelin (3), orc knuckle dagger (2)

AC 15; Fort +6, Ref +4, Will +2 **HP 15**

Ferocity [reaction] Speed 25 feet

Melee [one-action] orc knuckle dagger **+7** (agile, disarm), Damage **1d6+3** piercing

Melee [one-action] fist **+7** (agile, nonlethal),

Damage **1d4+3** bludgeoning

Ranged [one-action] javelin **+4** (thrown 30 feet), Damage **1d6+3** piercing

13. Трон лорда Нара

Брезент из грубой кожи покрывает вход в эту простую деревянную хижину, построенную на краю каменной стены. Когда ПИ вводят, читают или перефразируют следующее.

В центре деревянной хижины - массивный камень трон. Покрытый грубо вырезанными воинствующими каменными лицами орков. Трон однозначно должен вызывать трепет. На стенах натянутые кожаные полотна, покрытые примитивными рисунками. Слева изображена могучая гора, с пещерой в самом центре. Пещера по форме напоминает кричащую оручью морду. На правой стене изображена стройная женщина с черными волосами. Это симпатичная эльфийка или полуэльфийка. В одной ее руке кубок с зеленой кипящей жидкостью в другой руке открытое пламя. На задней стене виднеется проход в глубь скалы, частично прикрытый занавесками.

Эта хижина и пещеры за ней - логово орков, служащих под командованием Вилри; их лидера Лорд Нара. Большого жестокого орка. Если тревогу не подняли, Нар будет восседать здесь на своем троне. Он спит на нем по утрам и в начале дня, но всю ночь он бодрствует, гуляет по двору, ест и отдыхает.

Лорд Нар стал правителем орков вскоре, после захвата племени Вилри. Об этой церемонии все еще шепчутся орки, они были в ужасе, смотря, как бывшего вождя живьем сжигала Вилри, мощной алхимией. Тогда Вилри назначила вождем Нара и в воду стала подмешивать успокаивающее средство, подавляющее волю и облегчающее манипуляции. Если ПИ пьют воду, они не заметят ничего подозрительного, так требуется длительный эффект.

Лорд Нар

LORD NAR CREATURE 4

UNIQUE CE MEDIUM HUMANOID ORC

Perception +9; darkvision Languages Common, Orc

Skills Athletics +13, Diplomacy +8, Intimidation +8

Str +5, Dex +2, Con +3, Int -1, Wis +1, Cha +0

Items bronze key, +1 greatclub, hatchet (2), hide armor

AC 21; Fort +11, Ref +8, Will +9 **HP 68** (+8 temporary HP when raging)

Ferocity [reaction](когда вы получили урон хп меньше 0, у вас становятся 1хп и умирание +1)

Speed 30 feet

Melee [one-action] +1 greatclub **+14** (backswing, shove), Damage **1d10+5** bludgeoning

Melee [one-action] fist **+11** (agile, nonlethal, unarmed), Damage **1d4+5** bludgeoning

Ranged [one-action] hatchet **+10** (agile, sweep, thrown 10 feet), Damage **1d6+5** slashing

Не сбегать [реакция] Триггер Соседний противник уходит. Лорд Нар может идти за отступающим, но не дальше чем скорость движения.

Ярость [одно действие] Лорд Нар впадает в ярость, которая длится 1 минуту. и дает ему 8 временных очков жизни, 4 дополнительных урона его перечисленными атаками и штраф -1 к АС. Он не может использовать действия с чертой концентрации. во время ярости, если только они не обладают чертой ярости. Один раз его гнев заканчивается, Нар не может снова гнев в течение 1 минуты.

Существо: Нар толстый орк, отожравшийся на подарках от Вилри. Другие орки обижены на него, но они боятся перечить Вилри, а значит и ему. Нар в свою очередь превозносит свою важность, раз в неделю он приходит с отчетом к хозяйке, и рассказывает другим оркам, что Вилри прислушивается к его советам. При встрече ПИ с Наром, последний предложит сдаться и пригрозит гневом Вилри если ему причинят вред.

В любом случаи Нар не против сразится и позвать своих орков на помощь в сражении. Орки будут сражаться до смерти, они слишком хорошо помнят крики горящего бывшего вождя.

Награды: бронзовый ключ свисает с кожаного шнура. вокруг шеи Нара; это открывает двери в зоне I5 в Колыбели Злобы. В троне находится секретный отсек, который можно открыть, только если одновременно нажать на глаза одного из орков, чей лик вырезан в камне. Внутри полости находится небольшая сумка с 28золотыми в серебряных и медных монетах. Так же треснутый сапфир, примерно 20золотых. Несколько свитков: исцеление(2уровень)(scroll of heal), свиток звуковой волны(scroll of sound burst), свиток восстановления (scroll of restoration). Все это принадлежало шаману орков, который пытался бежать после прихода Вилри. Но был пойман и превращен в Амальгаму(см. I16). Еще там хранится маленькая соломенная кукла с натуральными черными волосами, похожая на Вилри. Нар практикуется с ней в

I4. Спальные пещеры

В этой пещере пол завален мусором, посредине пепелище от костра. Повсюду лежанки для сна, и какие то тряпки. Запах пота и дыма наполняют ваши легкие.

Орки используют эти две пещеры как свой дом; пока не поднята тревога, в этой камере обычно в нем всегда есть несколько орков.

Существа: Всего в них спят восемь орков. Лежанок, тут почти на десяток орков. Спальные места отмечены на карте, содержат спальные принадлежности и

личные вещи. В течение дня обычно здесь пять орков, двое во дворе и один в башне с Серокрылом. Ночью количество падает до трех, четыре во дворе и другой орк в башне с Сероклыком. Если битва начинается в зоне I4, орки здесь придут во втором раунде боя, используя первый раунд, чтобы собрать свое оружие, войдя в Тронный зал поодиночке или парами.

Батрак орков от3 до 5(см.выше)

Награды: Орки не хранят ценностей, но здесь можно найти несколько интересных вещей. По укромным уголкам разбросано 37 сер, 52 бронз и много поврежденных или некачественных предметов (например, веревок, бруски, рюкзаки, свечи). Если ПИ ищите что-то конкретное, есть 50% шанс, что они его найдут, если предмет не волшебный и имеет стоит менее 5 серебряных. Любой ПИ исследующий пещеру могут попытаться проверить Восприятие со Сл 20, чтобы найти небольшой тайник, спрятанный под камнем рядом со спальником. Этот тайник содержит зелье невидимости(invisibility potion) и **серебро ключ** (стоимостью 1 зм), который открывает дверь в область I8.

I5. Зал для приемов

Большая двойная дверь, ведущая в Колыбель Злобы, из массивных деревянных досок, обитых железом группы. Запираются изнутри со средним качественным замком, но открывается четырьмя удачными проверками Воровства DC 25 или с помощью бронзового ключа, который лорд Нар носит на шее. Двери украшены изображением маленькой деревни в огне. Это явно похоже на изображении на дверях, ведущих в покои Скульптора в Загоне, но это более изысканный и изготовленный более опытным мастером. Как только персонажи попадут внутрь, прочтите или перефразируйте следующее.

Двери широко распахиваются, открывая небольшой холл для приемов. А потертый ковер тянется от дверей к другой двойной двери на той стороне холла. Справа изогнутая стена с нарисованной на ней картой окрестностей. Колыбель Злобы в центре, от нее тянутся

линии ко всем близлежащим крупным, населенным пунктам и время помечено в пути на лошадях. Ошибка Этрана подписано как «Руины Чумного Камня».

Карта дает только самые приблизительные понятия планов Вилри. После уничтожая Ошибки Этрана, она планирует медленно построить сеть господства над регионом, используя алхимические препараты и принуждение, для образования тайной империи

Существа: Два года назад, когда Вилри проводила первые экскременты с энергетическими мутагенами, она заплатила магу «преграждение», чтобы он связал пару малых элементаров воздуха. Чтобы она могла узнать больше о стихийных силах. Когда у Вилри сменился интерес в исследованиях она разместила здесь пару элементаров. Они должны сторожить, защищать и атаковать всех, кто не служит Вилри. Когда-то ПИ выходят в комнату, ветер внезапно усиливается, тогда элементар принимает форму и атакует.

Зефир, ветреная птица(2шт)

ZEPHYR HAWK CREATURE 3

N SMALL AIR ELEMENTAL

Perception +7; darkvision

Skills Acrobatics +13, Stealth +11

Str +2, Dex +4, Con +1, Int -4, Wis +0, Cha +0

AC 21; Fort +6, Ref +13, Will +7 HP 36;

Immunities bleed, paralyzed, poison, sleep Speed fly 50 feet

Melee [one-action] wing +11 (agile, finesse),

Damage 1d8+4 slashing

Круг почета [два действия] Элементар проходит до половины своей скорости, по ходу движения делает две атаки с текущим штрафом за мультиатаку. Потом возвращается на исходное положение, возвращаясь на свое место, он не провоцирует реакции.

16. Сторожевая башня

Башня состоит из нескольких участков: внутреннее убранство и орлиное гнездо на вершине башне. Гнездо крытое, соломенной крышей, простой каменный пол с железным люком, ведущим в низ. Самое примечательно это бочонок с 100стрел.

Существа: Здесь всегда дежурят два орка.. Один обычный охранник, из числа тех, кто живут с лордом Нар. Другой Сероклык, единственный профессиональный охотник и следопыт среди орков. Если она не на охоте, то все время проводит в башне, осматривая окрестности или спя во внутренней комнате. Как отмечалось в области I1, основная работа орков здесь смотреть на двор. Орки пробуют Восприятие проверяет кого-либо во дворе каждые несколько минут, увеличивается с каждым раундом, если есть нарушение (например, падающие камни или крюки брошенный через стену). Если орки что-нибудь заметят, их первое действие это подать сигнал тревоги, и предупредить Нара и других орков, об атаке. В течение нескольких раундов все орки будут разбужены и выйдут во двор. И остаются в таком состоянии не менее 30 минут, пока они не выяснят, что происходит.

Сероклык

GRAYTUSK CREATURE 3

UNIQUE CE MEDIUM HUMANOID ORC

Perception +9; darkvision Languages

Common, Orc

Skills Acrobatics +11, Athletics +8, Nature +7, Survival +7

Str +3, Dex +4, Con +3, Int +1, Wis +2, Cha +0

Items composite longbow (40 arrows), shortsword, +1 studded leather

AC 21; Fort +10, Ref +11, Will +7 HP 47

Ferocity [reaction](когда вы получили урон хп меньше 0, у вас становятся 1хп и умирание +1)

Speed 50 feet

Melee [one-action] shortsword +11 (agile, finesse, versatile S), Damage 1d6+5 piercing

Melee [one-action] fist +11 (agile, finesse, nonlethal, unarmed), Damage 1d4+5 bludgeoning

Ranged [one-action] composite longbow +11 (deadly 1d10, propulsive, range increment 100 ft., reload 0, volley 30 ft),

Damage 1d8+3 piercing

Двойной удар(два действия) Сероклык может нанести два удара с текущим штрафом за атаку -2.

Батрак орков от0 до 1(см.выше)

В бою орк батрак спускается по лестнице в область I2,. Сероклык остается здесь, в башне, и обстреливает злоумышленников, которых она видит. Она способна вести огонь долгое время, в ее колчане 40стрел, еще 100стрел в бочонке.

17. Библиотека

Эта камера представляет собой небольшой кабинет. К северу лестница поднимается к двустворчатой двери; южнее каменная дверь вмонтирована в изогнутую стену сооружения крепости. Напротив входа - книжная полка, заполненная алхимическими книгами за прошедшие годы. Vilree приобрела довольно много эзотерических алхимических трактатов, для своей библиотеки. Любой, кто ищет информацию по алхимии, может потратить час поиска в библиотеке, чтобы получить бонус +2 предмета к проверке крафта. Коллекция стоит 200 зм нужному человеку, но коллекция состоит из 30 книг, поэтому транспортировка все книги представляют собой серьезную проблему.

18. Гостиная

Дверь, ведущая в эту зону, запирается простым замком, но его можно открыть тремя успешными проверками Воровства со Сл 20. В качестве альтернативы, его можно открыть серебряным ключом из области I4 или ключ, который носит сама Вилри. Когда ПИ входят в комнату, прочтите или перефразируйте следующее.

Дверь распаивается, открывая хорошо оборудованный холл. Пара мягких стульев стоят возле камина. Комната освещена слабо тлеющими углями в камине. Два книжных шкафа стоят по изогнутым стенам комнаты, с двух сторон от камина; Шкафы заполнены фолиантами, свитками и множеством необычных и эзотерических объектов. Рядом лестница ведет на второй уровень, и дверь приоткрыта, ведущая в кухню

Вилри использует эту комнату, чтобы расслабиться после долгого дня провел планирование и реализации планов. Несмотря на удобство, мебель явно старая со следами износа. Большинство из вещи в этой

комнате были взяты из Ошибки Этрона. Украденные Халлодом из заброшенных домов и привезенные Вилри в место.

В этой комнате нет особых ценностей, но если они его обыщут, ПИ могут немного узнать о их врагах. В одном из книжных шкафов находится бухгалтерская книга, которая включает в себя все деловые операции Вилри за несколько лет, включая все сделки с Бортом. Пока большинство из этих сделок носили обычный характер, она размещала заказы на большое количество определенных реагенты. В частности, в прошлом году ее заказы становились все больше и больше, включая ряд мерзких реагентов, таких как кровь трупа, эссенция желчи и гнойного корня. Любой, кто преуспеет в Проверка ремесла DC 18 может идентифицировать, как реагенты используется при изготовлении ядов и болезней.

Есть несколько дневников о молодости Вилри. Она вспоминает как жила в городе после смерти матери. Как ее все избегали, и она не могла найти себе место. А на пятую годовщину смерти матери, Вилри решила отомстить и покинуть город. Она упоминает, что нашла новое место, чтобы жить и изучать работы матери. Лабиринт пещер глубоко в лесу к северу от города.

Если персонажи потратят в любое время осматривая комнату, личные вещи, они несомненно слышат шум который идёт из кухни (площадь I9); шум который издает гомункул Вилри, когда он пытается готовить.

Награды: Среди дикуинок и сувениров на полках находится серебряный медальон, в котором есть небольшая картина молодой Вилри. Медальон стоит 5 зм. Так же на полке стоит Рука мага(hand of the mage) держащая кружку с малым отваром смелости(lesser bravo's brew).

19. Кухня

Грязные кастрюли и сковороды громоздятся на столе в центре комнаты, закрывая вид на камин, в дальнем конце комнаты. Что-то на этой кухне создает жуткий шум; это звучит как стук деревянной ложки по железному котлу.

На этой кухне Вилри готовит еду, но когда она занята, она позволяет своему слуге-гомункулу попытаться приготовить. К сожалению, гомункул ужасный повар, редко что-то готовит съедобное. Ценностей не так много, но ПИ могут получить еду и широкий выбор экзотических специй на сумму всего 2 зм.

Существо: Перги(Pergy) - пухлый алхимический гомункул. Это был один из первых экспериментальных слуг. Несмотря на успех, эксперимент оказался слишком дорогостоящим и трудоемким, чтобы тиражированы в больших масштабах. Вилри, вместо этого сосредоточилась на подчинении орков и мутации других существ.

Когда входят персонажи, Перги готовит еду. Вряд ли он заметит ПИ, пока они не перейдут близко. И увидят маленькое, раздутое тело, неуклюжее с хлопающими крыльями за спиной. В этот момент, он визжит, бросает кастрюлю горячий суп в ближайшем ПИ (+3 к атаке, наносит 1 дробление и огонь 1d4 повреждать). Затем Перги пытается сбежать из комнаты, намереваясь найти Вилри и предупредить ее о присутствии злоумышленников. Перги не заряжен ядом.

110. Дамский зал

Лестница ведет в небольшой холл, ведущий в Личные покои Вилри. Изогнутая стена крепость здесь покрыта картинами Вилри мать, Сильвит, нарисованная Вилри, чтобы напоминать себе все, что она потеряла. На картинах изображен, эльфа неестественной красоты, с волосами цвета воронова крыла, полностью зеленые глаза и озорной улыбкой на ее губах.

Дверь, ведущая в покои Вилри, заперта и содержит ловушку. Его можно открыть ключом Вилри держится на своей персоне или с тремя успешными DC 20 проверок навыков воровства. Открытие двери без использования ключа приводит в действие ловушку (см. ниже).

Ловушка: Вилри создал опасную ловушку в это место, чтобы наказать любого, кто достаточно глуп, чтобы нарушить покой ее личного святилища. Если кто-то

Гомкнкул

HOMUNCULUS CREATURE 0

N TINY CONSTRUCT Perception +3; darkvision
Languages Common (can't speak any language);
master link

Skills Acrobatics +5, Stealth +5

Str -1, Dex +3, Con +0, Int +0, Wis +1, Cha -2

Связь с мастером (тайный, предсказательный, ментальный)
Гомункул не может говорить, но он телепатически связан со своим создателем. Он может обмениваться информацией с хозяином, включая знания его хозяина и все, что гомункулус слышит. Дальность связи составляет 1500 футов. Гомункул принимает тот же мировоззрение, что и его создатель, и абсолютно верен. Если гомункул уничтожен, мастер получает 2d10 умственных повреждений. Если хозяин убит, гомункул становится безмозглым(mindless), заявляет, что его нынешнее местоположение является его логовищем, и инстинктивно нападает на любого, кто приближается.

AC 17; Fort +2, Ref +7, Will +3 HP 17

; **Immunities** bleed, death effects, disease, doomed, drained, fatigued, healing, necromancy, nonlethal attacks, paralyzed, poison, sickened, unconscious

Speed 15 feet, fly 40 feet

Melee [one-action] jaws **+7** (finesse, magical),

Damage **1d4** piercing plus Яд гомункула.

Яд гомункула (яд); У гомункула есть одна доза яда в резервуаре, его голове. Он может восполнить этот яд с помощью действия, взаимодействия. Спасительный бросок DC 15 Стойкость; Максимальная продолжительность 6 раундов; Этап 1 1d6 яд и ослабление(enfeebled) 1 (1 тур).

Ледяная ловушка

ICE FALL TRAP HAZARD 4

MECHANICAL TRAP

Stealth DC 22 (trained)

Описание В Отсеки в потолке крепятся сосуды с ледяной алхимической жидкостью, которые заливают на всю комнату если дверь открывается без ключа.

Отключить Thievery DC 20 (обученный) на двери позволяет ему открываться без вскрытия ловушки
AC 20; Fort +11, Ref +7 Hardness 8; HP 44 (BT 22);
Immunities critical hits, object immunities, precision damage

Ice Fall [реакция] Триггер Дверь атакуют или открывают без используя ключ. Эффект Замораживающая алхимическая суспензия брошен в комнату, нанося 4d6 урона от холода все в области (базовый спасбросок по Рефлексам со Сл 20).

попытается открыть дверь без предварительного использования ключа. Сверху открываются небольшие отделения, из которого льется в комнату замораживающий алхимический раствор.

111. Комната Вилри

Двери открываются, показывая спальню с большой кроватью. Напротив двери, по бокам стояли стол и комод. Пьянящий аромат сирени тяжело висит в воздухе, курясь из конуса чаши, в которой травы слабо дымятся

Вилри использует эту комнату как свою спальню, но последние несколько недель она ее не пользовалась. В нем находится ее кровать, комод, полный халатов и рабочих фартуков, письменный стол с личными вещами и записками, а так же сундук (подробно в разделе Награды ниже). Дверь в углу ведет в уборную.

Если ПИ потратят хотя бы 10 минут на изучение бумаг, они находят письма, подтверждающие доставку различных токсичных алхимических реагентов. Еще один кусок пергамента содержит график дат и примечательных событий; внизу, он показывает дату, когда караван Борта прибыл в город с запиской «Торговец: связи разорваны. Под этой строкой есть две записи: один датирован вчера и гласит: «Последняя реактив на месте.» В последней записи дата не указана - это место пусто, но там написано: «Мать отомщена».

Награды: Простая одежда в комодке хорошего качества, особой ценности она не представляют. Один из ящиков содержит эликсир неправильной формы(mistform elixir) и два **меньшие эликсиры жизни**. Сундуки в углах закрыты, но не заперты. Внутри три мешка с большое количество монет (53 gr, 86 sp, 416 cp) Вилри зарабатывала на продаже алхимических эликсиров торговцам, многие годы. Есть также четыре умеренных алхимика огня, два малых мешка липучки(lesser tanglefoot bags) и умеренный огонь энергетический мутаген(moderate fire energy mutagen) (стр.56)

112. Храм Сильвита

В конце этой длинной комнаты стоит мраморная статуя женщины эльфийки, держащей пробирку. Она одета в струящемся платье, и слезы стекают по ее щекам в небольшой бассейн, окружающий основание статуи. Если не считать слабого журчания воды, эта комната мирно и тихо.

Шло время, Вилри основалась здесь. И решила пригласить скульптора Алмаса(Almas), для создания скульптуры соей матери. Он специально создала эту комнату что бы вспоминать свою мать и ее попытки спасти Ошибку Этрана. В городе ее клеймили как ведьму. Статуя словно напоминает «Никогда нельзя рассчитывать на помощь других». На дне бассейна находится запечатанный каменный ящик, покрытый алхимическими символами жизни, а так же имя Сильвита. Ящик содержит ее останки матери, которые Вилри принесен сюда вскоре после завершения строительства святыни.

Существа: бассейн и фонтан в этой комнате приводится в движение парой элементарей «морских акул», которых Вилри сковал много лет назад. Эти элементарии живут в бассейне и приходят только если кто-то другой, кроме Вилри, попытается подойти к статуе. Тогда вода внезапно выпрыгивает из бассейна, когда элементарии принимают форму и атакуют.

Элементарь «морская акула»(2шт)

BRINE SHARK CREATURE 3

N MEDIUM AQUATIC ELEMENTAL WATER Perception +8; darkvision

Skills Athletics +10, Stealth +11, Survival +8
Str +3, Dex +2, Con +2, Int -4, Wis +1, Cha +0

AC 19; Fort +9, Ref +11, Will +6 HP 45;

Immunities bleed, paralyzed, poison, sleep;
Resistances fire 5 Speed 15 feet, swim 50 feet

Melee [one-action] jaws +11, Damage 1d12+7
piercing plus Grab

Глубокое погружение [одно действие] Морская акула ныряет прямо в воду, продвигаясь вдвое больше скорость плавания по прямой линии. Он может использовать эту способность при захвате существа.

I13. Чулан

Эта комната завалена ящиками, бочками, и сундуками. Большинство из них полупусты, и содержат широкий спектр алхимических инструментов, реагентов, и расходные материалы, которые можно использовать для создания огромного массива алхимических предметов. Если бы ПИ смогли найти способ транспортировать все это, одни только реагенты позволят для создания алхимических предметов стоимостью 50 зм.

I14. Главная лаборатория

Двери открываются в длинную комнату, полную алхимических инструментов и экспериментов. Котлы стоят рядом со столами, где уже варятся парящие смеси и слышно бурление. Большая печь напротив двери, сразу за длинный бассейн со статуей женщины, стоящей во главе. На востоке коридор открывает спуск по винтовой лестнице.

Это лаборатория, в которой Вилри выполняет большую часть работ, по осуществлению своих планов. Именно здесь она создает всевозможные эликсиры, инструменты и бомбы, которые продается в Андоран, Челиас, Искере и другие регионы. Так же, ее амбиции намного превышают амбиции других практикующих алхимиков. Вилри планирует сделать себе имя, чтобы войти в легенды, что бы и ее мать получила легендарный статус спасителя.

Столы на севере и юге покрыты алхимическим оборудованием. Существа, работающие здесь, занимались изготовлением колб с кислотой.

Когда ПИ приходят по комнате, по змеевикам струятся зелья и стекают в колбы, все находится в работе. Печь горит и используется для плавления меди, выжигая примесей из реактивов. Наконец, бассейн используется как источник пресной воды. Так же вода стекает в вниз, туда где будет находится свалка отходов.

Статуя, стоящая над бассейном, изображает Вилри; она стоит в той же позе, что и ее мать в зоне I12, только у нее не текут слезы по щекам. Вместо этого выражение ее

лица жесткое, холодное и расчетливое. Лестница на восток спускается в зону I15.

Алхимический слуга(4шт)

ALCHEMICAL DRUDGES (4) CREATURE 2

RARE N SMALL CONSTRUCT

Perception +6; darkvision Languages Common (can't speak), empathy link

Skills Athletics +8, Crafting +8, Stealth +7

Str +2, Dex +4, Con +1, Int +2, Wis +0, Cha -2

Связь с мастером(смотри у гомункула выше)

АС 18; Fort +7, Ref +10, Will +6 HP 30;

Immunities acid, bleed, death effects, disease, doomed, drained, fatigued, healing, necromancy, nonlethal attacks, paralyzed, poison, sickened, unconscious Speed 20 feet, climb 10 feet

Melee [one-action] fist +10 (finesse), Damage 1d8+2 bludgeoning plus Алхимический удар.

Алхимический удар Алхимическая слуга содержит специальный резервуар, в который можно зарядить одну алхимическую бомбу, которая поражает кислотой, льдом, электричеством или огнем, позволяя слуге наполнять его кулачные атаки этим уроном. Каждый удар наносит 1d6 пунктов повреждений того же типа, что и бомбы, загруженной в него. Каждая бомба в нем достаточно жидкости для 10 успешных ударов.

Алхимический выплеск [два действия]

Алхимическая слуга выливает лужу едкого алхимического реагента на землю. Занимая один квадрат рядом с собой.. Существа в этом квадрате, получают 2d6 кислотного урона (DC 17, базовый Рефлекс спасает). Любое существо, заканчивающее ход таким квадрат, , получает урон кислотой 2d6. Лужа остается опасной в течение 1 минуты, прежде чем испарится.

Существа: Вилри давно поняла, что не может, доверяйте кому-попало свою самую деликатную работу. Орки были хороши для тестирования мутагенов и ловли заключенных, но им не хватает здравого смысла и необходимой аккуратности в работе в лаборатории. С этой целью она экспериментировала, создавая больших, умных и способных алхимических слуг. После года исследований первая алхимическая слуга была создана. В виде большого бескрылого Гомункула, в этой лаборатории обитают четыре таких существа. Их задачи проводить эксперименты и держать помещение в чистоте. У них строгие приказ,

атаковать любого, кто входит без сопровождения Вилри. Каждый заряжен алхимическими бомбами разного типа: кислотой, льдом, огнём и электричеством соответственно.

Награды: Центральный шкаф содержит готовые алхимические смеси к отправке. Среди них в ящике 6 флаконов малого алхимического огня и 4фляги с малой кислотой. Так же небольшая, обшитая бархатом коробочка с дозой мутагена малого каменного тела(lesser stone body mutagen) (стр. 56). Так же записки с адресами покупателей в столице Чилии Эгариане(Egorian.).

I15. Галерея

Винтовая лестница из лаборатории спускается на пятьдесят футов прежде чем закончить в узком коридоре. С одной стороны лестница спускается к большой железной двери, а коридор продолжается на юг к простой деревянной двери. Стены покрыты резьбой, изображающей деревню, окруженную кладбищем.

Лестница спускается к загону Вилри (зона I16), где она содержит заключенных и подопытных для тонких экспериментов. Дверь заперта на защелку с этой стороны. Дверь на юге ведет к Экспериментальная лаборатория Вилри (зона I17), где были изобретены все ее новые формулы, не заперта.

I16. Тюремные ямы

С скрипом дверь на ржавых петлях открывается. Проход ведет в большую каменную залу с высоким потолком. Северная сторона комнаты разделена на три ямы с железными решетками сверху. К югу - высокая платформа, выходящая к двери. Две ячейки пусты, а третья содержит жалкую массу, свернувшуюся калачиком. Решетка в эту яму открыта.

Эта камера используется Вилри для хранения ее экспериментов. Платформа предназначена для наблюдения заключенных сверху, и он соединяется с зоной I17 за дверью. В камерах лежат груды пропитанных потом солома, лоскутки меха,

несколько чешуек и другие признаки, бывавших здесь мутантов.

Амальгама

THE AMALGAM CREATURE 4

UNIQUE CE LARGE ABERRATION

Perception +11; darkvision, scent (imprecise) 30 feet

Languages Common, Elven, Goblin, Orc

Skills Athletics +15, Intimidation +10

Str +5, Dex +2, Con +4, Int +2, Wis +1, Cha +0

АС 20; Fort +12, Ref +10, Will +9; many minds **HP 65**

Многие умы У Амальгамы много сознаний плавают в его разуме, и они не одинаково подвержены ментальной магией. Амальгама всегда проходя спас.Броски от эффектов воздействующих на разум считает свой успех на степень выше.

Speed 20 feet, climb 10 feet, swim 10 feet

Melee [one-action] fist +14 (agile), Damage 1d6+5

bludgeoning

Melee [one-action] claw +14, Damage 1d8+5

slashing

Melee [one-action] jaws +12, Damage 1d10+5

piercing

Melee [one-action] tail +12, Damage 1d8+5

bludgeoning plus (опрокидывание) Trip

Слишком много конечностей [два действия]

Амальгама может совершить до четырех атак, по одной каждым перечисленным ее оружием, но не более двух в любую цель. Получает –2 штраф к каждой атаке, но штраф за множество атак появляется только после завершения всех атак.

Существо: Успешные эксперименты отправляются в подчинение другим миньонам, но неудачны, дарятся ужасающему монстру, известному как Амальгама, который здесь выполняет роль тюремщика. Вилри испытала мутаген на шамане орков, который пытался бежать после порабощения его племени. На орка пытались привить хобгоблина, и это было только начало. Сегодня Амальгама состоит из более чем десятка существ, неузнаваемых, похожих на массу плоти и конечностей. Страдая от жуткой боли Амальгама повинует Вилри за боле утешающие эликсиры, которые ей иногда дают. Амальгама не замечает ПИ, пока они подойдут к его камере, тогда он впадает в ярость и нападает, в надежде получить награду от Вилри. Если игровые персонажи

вступят в шумную битву с элементами в зоне I17 Амальгама придет, чтобы разобраться, что происходит и наказать виновных.

I17. Экспериментальная лаборатория

Эта большая комната алхимический лаборатория, но в отличие от той, что наверху, это ясно, что это лаборатория только для одного алхимика. Все тщательно вычищено и хорошо организовано. Два котла пузыряются рядом с центральным столом, заставленным алхимическим оборудованием. Стены с полками для старых книг и аккуратными рядами стеклянных бутылок, каждая из которых содержит реагенты и ингредиенты. Три ямы, содержимое которых скрыто от глаз, заполняющие одну сторону комнаты; рядом высокий стакан цилиндр содержит почерневший труп гнома окруженный клубящимся зеленым туманом.

Это личная лаборатория Вилри, где она проводила все свои ужасные исследования. Именно здесь она наткнулась на формулу для виридианового(viridian) пара, и где она создала всех алхимических слуг, которые живут в нее крепости. ПИ могут многое узнать, но все это только фрагмент плана Вилри.

Вилри вышла из комнаты, создав две дозы энергетический мутаген (стр. 56). Ее книга формул открыта и лежит на центральном столе рядом с кипящей смесью (см. Награды ниже). Этот проект занимает лишь маленький угол стола, оставшаяся часть стола пуста. Все алхимические приборы здесь загрязнены маслянистыми зелеными осадками. Руководствуясь книгой формул и осматривая доступные ингредиенты, ПИ может попытаться проверить Ремесло со Сл 22, чтобы определить это осадок побочный эффект виридианового пара.

Книга описывает смертельную болезнь от выдыхаемого пара. Заболевание вызывает ужасный грибок, разрастающийся в легких в течение нескольких часов, что приводит к смерти. В книгах не описывается лекарство. Умные ПИ могут сравнивать ингредиенты и реагенты, поставляемые компанией Борты с формулами в книга. На поиск нужной информации уходит 10 минут,

но одно становится предельно ясно: Вилри достаточно ингредиентов для создания 500 доз виридиана пар. Хуже того, ни один из этих ингредиентов не обнаружен в лаборатории. Только пустые колбы из под него.

Листок бумаги, вставленный в книгу формул, как закладка, содержит схему: на круглом каменном столе ямка. Диаграмма изображает процедуру использования отравы, для создания источника заражения внутри камня. Есть только одно примечание на иллюстрации надпись «Кольцо матери будет ключ.» ПИ могут сначала этого не осознавать, но на этой диаграмме изображен чумной камень в центре города.

За последние несколько месяцев Вилри выдолбила камень и тайно заполнила его в него виридиановой жидкостью. Ее план – уничтожить камень, используя кольцо своей матери, которое у нее было зачарован, чтобы разбить камень, когда он соприкасается с кольцом.

Высокий стеклянный цилиндр в западном конце комнаты. содержит останки гнома, самого последнего испытуемого. Чтобы убедиться, что виридиановый пар должным образом смертельный, она заставила своих орков отправиться глубоко в горы и захватите первого гуманоида, с которым они столкнулись. В несчастный карлик возвращался домой из посещения родственников, когда орки напали на него. Он умер в этом камера несколько дней спустя, и его кожа раскололась поскольку грибок внутри него пожирал его плоть. Хуже тем не менее, пар все еще кружится вокруг его тела и его гниющая плоть теперь может передавать болезнь. А успешная проверка Медицины со Сл 20 персонажу, с книга формул Вилри подтверждает, подскажет что это эффекты виридианового пара.

Существа: У Вилри есть несколько слуг в комнате. Пепельные крысы, элементы огня, нагревает котел и следит что бы никто ничего не трогал и не мешал алхимическим изысканиям, они служат Вилри. Алхимические слуги чистят несколько ям у восточной стены, если они заметят незваных гостей то нападают. Если ПИ нападут на пепельную крысу, то слуги

подключаться к бою на второй раунд, когда вылезут из ям.

Алхимический слуга(2шт см выше)

Пепельная крыса, элементаль огня(1шт)

CINDER RAT CREATURE 3

N SMALL ELEMENTAL FIRE

Perception +9; darkvision, smoke vision

Skills Acrobatics +10, Stealth +10, Survival +9

Str +2, Dex +3, Con +2, Int -4, Wis +2, Cha +0

Smoke Vision The cinder rat ignores the concealed condition from smoke.

AC 18; Fort +9, Ref +12, Will +6 **HP 45;**

Immunities bleed, fire, paralyzed, poison, sleep;

Weaknesses cold 5

Speed 40 feet

Melee [one-action] jaws **+10** (finesse), Damage

1d8+4 fire plus **1d4** persistent fire

Зловонный дым (аура, огонь) 5 футов. Существо, которое входит в ауру или начинает там свой ход должен преуспеть в спасброске Стойкости со Сл 22, иначе заболит 1(sickened 1). Все внутри ауры, включая пепельную крысу, скрыта дымом

Награды: есть ряд ценных алхимических предметов в этой комнате. Запасы Вилри легко использовать, для крафта 80 гр ценных алхимических предметов.

Также есть ряд готовых предметов здесь: 3 малых эликсира жизни, 2 меньших эликсиры жизни, 2 малых алхимических огня, 4 малых кислоты колбы, 2 меньших мешка липучка, 2 ампулы с малой заморозки, малый когнитивный мутаген, меньший мутаген каменного тела, и умеренный мутаген энергии электричества.

Но настоящим сокровищ здесь книга формул на столе. Она содержит широкий спектр формул, в том числе все предметы, найденные в этом приключении (фляга с кислотой, огонь алхимика, эликсир глаза бомбардировщика, молния в бутылках, отвар браво, эликсир кошачьего глаза, эликсиры жизни, жидкий лед, эликсир неправильной формы, мешки для ног и, конечно же, виридиановый пар). Он также включает формулы для энергии и мутагены каменного тела (стр. 56).

I18. Спуск

Лестница глубоко спускается в обтесанный зал, дальний сторона которого выглядит как естественная пещера. На юго-востоке угол, коридор уходит в темноту. А рядом с дверью в монтирован факел для освещения. Из прохода слышатся звук капающей воды.

Эти пещеры - причина того, что Вилри разместила свою лабораторию здесь. Когда персонажи приближаются к пещере стены, персонаж с лучшим Восприятием замечает прожилки зеленого цвета в скале. Эта руда – ключевой ингредиент в создании виридианового пара, и одна из причин, его смертельный опасности. При измельчении зеленый камень наносит серьезный ущерб легким. Позволяя инфекции, разрастись внутри за считанные часы. Если персонажи изучили формулу Вилри из книги, они знают, что этот зеленый камень называется камнем свеживателем.

I19. Гнездо летучих мышей

Извилистый коридор ведет в большую пещеру, заполненную массивными блестящими сталактитами и сталагмитами. Лужи солоноватой воды блестят на полу, и в то время как звук бурлящая вода кажется совсем рядом но, в другой комнате.

Стая летучих мышей вампиров

VAMPIRE BAT SWARM CREATURE 1

N LARGE ANIMAL SWARM

Perception +10; echolocation (precise) 20 feet, low-light vision

Skills Acrobatics +7, Athletics +4 (+7 to Climb), Stealth +7

Str +1, Dex +4, Con +1, Int -4, Wis +3, Cha -3

Echolocation A bat swarm can use its hearing as a precise sense at the listed range.

AC 15; Fort +6, Ref +9, Will +6 **HP 11;**

Immunities precision, swarm mind; Weaknesses area damage 3, splash damage 3;

Resistances bludgeoning 6, piercing 6, slashing 3

Speed 5 feet, fly 30 feet

Кровавый пир [одно действие] Каждый враг в пространстве роя летучих мышей получает колющий урон 1d4 (DC 16 спас.Рефлекс). Существа, провалившие этот спас.бросок, также получают 1 постоянный урон кровотечением.

Эта пещера была слишком тесной для Вилри, но был прорублен путь для свободного передвижения.

Существа: Вилри старается не издавать слишком много шум при прохождении этой комнаты, но ПИ не знают, что в комнате живет большое количество летучих мышей, которые роятся в ожидании малейшей провокации. Рой движется, используя Кровавый пир, а затем снова движется, пока гигантская летучая мышь выбирает цель и атакует, пока не будет убита.

Гигантская летучая мышь

GIANT BAT CREATURE 2

N LARGE ANIMAL Perception +11; echolocation (precise) 40 feet,

low-light vision Skills Acrobatics +8, Athletics +8, Stealth +8

Str +4, Dex +2, Con +3, Int -4, Wis +3, Cha -2

Эхолокация Летучая мышь может использовать свой слух как зрение в определенном радиусе.

AC 18; Fort +9, Ref +8, Will +7 HP 30

Удар крыльями [реакция] Триггер Соседний враг атакует гигантскую летучую мышь. Эффект Летучая мышь наносит один или два удара крыльями - один против атакующего существа и один против другого соседнего существа.

Speed 15 feet, fly 30 feet

Melee [one-action] fangs +10, Damage 1d10+4 slashing

Melee [one-action] wing +10 (agile), Damage 1d6+4 piercing

120. Изумрудные глубины

Извилистый проход заканчивается большой кавернозной камерой. Через середину проходит подземная река несется с востока на запад. Узкий мост пересекает воды; он выглядит гладким от влаги и плесени. На дальней стороне камеры огромные образования мутно зелёных камней, а перед ними большой черный котел с горящим у его основания огнем. Свет проникает в эту камеру сверху через извилистую трещину в потолок. Дальняя сторона пещеры освещена зеленым светом из сферы, подвешенной цепями к сталактитам.

Именно здесь Вилри проделал большую часть работы по изготовлению виридиановый пар, начиная с добывания и растачивания камня свживателя. Именно здесь Вилри ждет захватчиков. Она, скорее всего получила предупреждение от алхимических слуг о том, что ПИ приближались, и она готова к встрече. Когда все ПИ будут в комнате, прочтите или перефразируем следующее.

Из-за массивного котла выходит худощавая женщина, уши нежно заостренные, торчащие из ее маслянистых волос, цвета воронова крыла. На ней кожанка с нашитыми, бесчисленными, мешочками и карманами, наполненными стеклянными флаконами. Она смотрит на вас с усмешкой.

- Итак, вы, должно быть, те дураки, которые прибыли с Бортом. Сожалею о нем, -

говорит она, и в ее голосе звучит сарказм.

«Я не мог позволить никому распутать все загадки происходящие здесь, и он слишком много знал. Я уверена вы думаете, что сможешь остановить меня и спасти город.

Вы не должны мешать мне. Они злые, никчемные люди и не заслуживают сострадания. Как они могли, позволить своим собственным гражданам страдать и умирать в агонии? Презирать и ненавидеть ребенка? »

Когда она произносит слова, она смотрит на каждого из вас в поворот.

«Уходи сейчас и никогда не оглядывайся назад. Никто не узнает что произошло ».

Вряд ли персонажи согласятся на предложение Вилри, но если они уходят, она им позволяет. Предполагая, что они этого не делают, она говорит только "Жалко", что является командным словом для ее величайшего алхимического слуги, Бегемота, чтобы подняться из воды и удерживать мост между Вилри и ПИ.

Существа: Вилри и Бегемот должны устроить очень опасную встречу. Единственная задача Бегемота чтобы никто не перебрался через мост, в то время как Вилри остается на противоположной стороне, сбрасывая бомбы и стреляет из своего алхимического арбалета по персонажам. В зависимости от того, как идет борьба с Бегемот, кто-то может упасть в воду. Эта вода быстро течет с востока на запад. И, если кого-то уплывет из комнаты, они почти не имеют шансов выжить (река впадает в еще одну подземную сеть пещер примерно в полумиле от сюда, и найти путь обратно на поверхность - еще одно полноценное приключение. Плавание против течения требует успешной проверки Атлетики Сл 18, но DC падает до 16, если персонаж плышет по течение или плышет прямо к ближайшему краю.

Бегемот

THE BEHEMOTH CREATURE 3

UNIQUE N LARGE CONSTRUCT Perception +7;
darkvision Languages Common (can't speak);
empathy link

Skills Athletics +12, Intimidation +7
Str +5, Dex +1, Con +4, Int +0, Wis +0, Cha -2

Связь с мастером как у прочих гомункулов..

AC 17; Fort +11, Ref +6, Will +7 **HP 60;**

Immunities bleed, death effects, disease,
doomed, drained, fatigued, healing, necromancy,
nonlethal attacks, paralyzed, poison, sickened,
unconscious

Speed 20 feet

Melee [one-action] fist +12 (reach 10 feet),
Damage 2d6+5 bludgeoning

Attack of Opportunity (атака по возможности)

Супер удар [два действия] Бегемот наносит удар в ближнем бою. и, если атака попадает, она может оттолкнуть существо назад 10 футов (20 футов при критическом попадании). Цель должна преуспеть в спас.Стойкости со Сл 19 или быть отлететь

Топот [два действия] Бегемот может топтать по земле, заставляя всех существ в пределах 10 футов **падать ничком** (DC 19 спас.Рефлексам отменяет).

Если игровые персонажи уничтожат Бегемота и вступят в бой ее в рукопашной, Вилри пьет ее умеренную кислотный энергетический мутаген(acid energy) и

Вилри

VILREE CREATURE 5

UNIQUE LE MEDIUM ELF HUMAN HUMANOID

Perception +10 Languages Common, Elven
Skills Acrobatics +11, Arcana +11, Crafting +13,
Diplomacy +7, Intimidation +7, Stealth +11
Str +1, Dex +4, Con +2, Int +4, Wis +1, Cha +0
Items alchemical crossbow, belt pouch (2 pp, 38 gp, 4 sp), bracers of missile deflection, daggers (2), key, leather armor, lesser potion of fire resistance, lesser juggernaut mutagen, lesser stone body mutagen, +1 striking dagger, moderate acid energy mutagen

AC 22; Fort +11, Ref +13, Will +8 **HP 68**

Speed 25 feet

Melee [one-action] dagger +14 (agile, finesse, thrown 10 feet, versatile), Damage 2d4+1
piercing

Melee [one-action] fist +13 (agile, finesse, nonlethal, unarmed), Damage 1d4+1

bludgeoning

Ranged [one-action] alchemical crossbow +13
(range increment 30 feet, reload 1), Damage 1d8 piercing plus alchemy

Ranged [one-action] bomb +13 (thrown 30 feet),
Damage as per bomb

Алхимический арбалет Арбалет Вилри может доставить болты, пропитанные алхимическим составом. Как действие, она может вставить в арбалет алхимическую бомбу, и следующие 3 атаки, которые она с ним совершает, 1d6 урона, нанесенного бомбой. Эти атаки никогда не наносят урон по области.

Алхимия Вилри использовала свои алхимические способности для создания 4 склянки умеренной кислоты, 6 умеренного алхимического огня, 2 умеренных молнии в бутылках, 3 малых эликсира жизни, и 2 меньших мешка-липучки. Это настои. Она может потратить действие, чтобы создать дополнительный пузырек любой из этих предметов или любой из предметов, перечисленных как формулы в ее книге. Гренадер (Far Lob Vilree's bombs) +30футов к дистанции броска бомбы.

Быстрый бомбардировщик [одно действие] Вилри может взаимодействовать, чтобы вытащить бомбу а затем ее бросить.

достаёт свой клинок. В противном случае она сражается осторожно, используя арбалет и бомбы, а также эликсиры жизни для лечения серьезных ран.

Последняя угроза: Вилри уверен в победе, но если все оборачивается против нее, у нее есть последняя уловка. Когда ее общее количество хитов уменьшилось до половины, в следующий раз прочтите или перефразируйте следующее. (Это также может быть адаптировано, когда она умирает.)

Награда: ключ, который у нее есть, открывает любой замок в Колыбели Злобы.

Награда ХР: победа над Вилри - важная веха для персонажей. Наградите их 80 ХР за завершение этой важной части истории.

Вилри смотрит на вас с презрением. "Это не имеет значения, ты не знал. Я уже выиграл. Я отправил своего миньона разрушить город прямо перед тем, как вы сюда приехали. Все в Чумном Камне будут мертвы задолго до вашего возвращения туда!"

Вилри послал в город алхимического слугу вскоре после того, как ПИ прибыли в ее лабораторию (или около часа назад, если ПИ не торопились). Слуга вышел из комнаты, поднявшись и выбравшись через щель в потолке, через которую проходит свет в эту пещеру. Слуга несет кольцо Сильвиты, который было заколдовано так, что если оно коснется камня, камень и кольцо взорвутся, накрывая город в растущем облаке виридианового пара.

ГОНКА ЗА СПАСЕНИЕМ ЭТРАНА

К тому времени, когда ПИ побеждают Вилри, ее алхимический слуга получил значительную фору в дороге до Ошибки Этрана. У ПИ есть выбор, если они хотят спасти город: они могут попытаться выследить слугу, или они могут вернуться в город и ждать его у чумного камня. Если у персонажей есть лошади, у них будет возможность остановиться и отдохнуть и не устать к финальному бою. Если ПИ вернутся к Ошибке Этрана верхом на лошади они

прибудут за несколькими часами до прихода слуги, получая время подготовить засаду.

Отследить слугу

Если игровые персонажи решают отследить слугу, они должны сначала попытаться пройти проверку Выживания со Сл 20, чтобы найти его след. Этот DC уменьшается до 15, если они сначала находят место где трещина, ведущая из области I20, достигает поверхность, так как именно здесь слуга впервые начал свое путешествие. Как только след обнаружен, он относительно легко следовать. Во время погони спросите персонажей, не берут ли они перерыва на отдых или просто продолжает двигаться, несмотря на нарастающая утомляемость. Обратите внимание на это, так как это будет иметь значение, когда доходит до финального противостояния со слугой. Прочтите или перефразируйте следующее, когда ПИ будут идти по следу слуги

Найдя след, идти по нему несложно. Неуклюжие шаги миньона Вилри, когда он делает его путь к Ошибке Этрана. Проходят мили, минуты превращаются в часы, и ничего не подозревающий город растет когда-либо ближе. Алхимический слуга Вилри, кажется, никогда не устает, и нет признаков того, что он когда-либо останавливается для еды или отдыха. Но кажется, что расстояние сокращается. След выглядит все более и более свежими. Как безумие Этрана, так и Вилри тягость. Это близко к городу, но в спешке возможно поймать его, прежде чем он выполнит свою мрачную задачу!

Гонка за город

Если ПИ вернутся в город, они не знают, как быстро их конкуренты идут к Чумному камню. И нет возможности предугадать успеют ли они. Спросите у ПИ, если они делают перерывы для отдыха или просто идут несмотря на растущую усталость. Обратите внимание на это для противостояния с слугой. Когда персонажи сделают свой выбор, прочтите или перефразируем следующее.

По-прежнему существует мрачная вероятность того, что город Ошибка Этран теперь, наполненный мертвыми и умирающими. Проходят мили, минуты превращаются в часы, и, наконец, ничего не подозревающая деревня становится все ближе. Здесь нет следов миньона Вилри, но это только усиливает рост чувство страха. Безумие Этрана появляется на вершине холма. Алхимический слуга приближается к своему финальному пункту назначения - камню чумы – исполняя последнюю ужасную команду Вилри.

Остановка Слугу

Как только сцена определена, остается только победить слугу, прежде чем он коснется кольцом чумного камня. Если ПИ преуспеют, они будут провозглашены героями, но если они терпят неудачу, миазмы распространятся над городом, уничтожат город Ошибку Этрана.

Существо: Алхимик слуга неустанно выполняет последнюю команду. Его начало положение и расстояние до камня зависит от выбора ПИ. Если бы они не остановились на отдых, все ПИ устали (если у них нет лошадей, в этом случае лошади устали). Если игроки не отдыхали и шли пешком, то слуга в 120 футов на начало боя. А если отдыхали то в 60 футах. Если шли по его следам и отдыхали то он будет в 30 футах от камня на начало боя.

Наконец, если персонажи вернутся в город на лошадях, они прибывают за 2 часа до начала работы, но они должны быть бдительны, потому что они не знают, когда ожидать работа, чтобы прибыть. Однако у них есть шанс поставить засаду или устроить засаду осмотрительность. По крайней мере, они начинают с камня и драг находится на расстоянии 120 футов, что дает им достаточно пора это остановить.

Как только бой начался, слуга сражается только если его путь заблокирован; в противном случае он движется к камню всеми его действиями, не обращая внимания на

Противник это **обычный алхимический слуга см.Выше.**

Опасность. Оказавшись рядом с камнем, он должен потратить одно действие, чтобы получить кольцо и еще три, чтобы активировать его. Если это так, чумной камень взорвется, мгновенно убивая слугу и нанося рубящий удар 6d6 урон всем в радиусе 30 футов (DC 22 Спас.Рефлекс). Вдобавок этот взрыв разносит виридиановый пар по всему городу, заражая всех как указано ниже в разделе «Опасность».

Опасность: настоящая опасность здесь – выброс виридианового пара, смертельного болезнь, заразившаяся при вдыхании светящийся зеленый газ. Заболевание имеет следующая статистика.

Виридиановый пар (вирулентное заболевание 5) Вы не можете уменьшить болезненное состояние или исцеляться от повреждений под действием виридиановый пар. Спасбросок DC 23 Стойкость;

Начало 10 минут; Этап 1 1d6 рубящий урон и заболел 1

(1 час); Этап 2 2d6 рубящий урон и заболели 2

(1 час); Стадия 3 мертва

Завершение Приключения

Победить Вилри и спасти город Ошибку Этрана полностью очищает ПИ и участников каравана Борта от подозрений в убийстве Даже шериф Ролт впечатлен тем, что незнакомцы так много сделали, чтобы помочь маленькому сообществу. Делма позволяет им оставаться на Мельнице бесплатно, сколько угодно и любую время. ПИ могут свободно уйти и продолжить свое путешествие в Алмас. Но им придется подождать хотя бы сутки, если они хотят продолжить путешествие с тем, что сейчас Караван Тамли, как хотят участники каравана похоронили Борта должным образом. Если персонажи решат тренироваться на несколько дней с Ноалой, Тамли и командой тоже рад ждать, наслаждаясь небольшим отдыхом перед возвращаясь в путь.

Награды: Тамли приглашает персонажей на похороны. и дает им возможность сказать несколько слов, нежное прощание с хозяином каравана. Несмотря на

любые сомнительные сделки, он был искренне добр и справедлив к своим товарищам и те, кто ехал с ним. Сараи Тамли плачет, когда она прощается и попытки примириться с ситуацией. После церемонии она подходит к ПИ, чтобы сделать им подарок. Борт увлекался кольцами, собирал разнообразие их во время его путешествий. Она желает дать по одному кольцу каждому

персонажу, и заявляет, что многие из них волшебные. Опишите кольца и свои полномочия на ПИ (как указано в Правилах и Награды на страницах 57–58) и разрешить каждому Выбери один.

Награда ХР: ПК также получают сюжетную награду в размере 80 ХР. за спасение города и завершение приключения

